MEGA AMIGA

Dünyanın gıdım gıdım satan AMIGA dergisi.

ARALIK 1995 SAYI:6 90.000 TL. (KDV Dahil)

FALCON 040

A1200 Uçmaya hazır!..

DUNGEON MASTER 2

V. Karting

Korkudan ödünüz patlayacak!..

FEARS

Leading Lap

the Künye

İMTİYAZ SAHİBİ
Israrla Benim

YAZI İŞLERİNDEN SORUMLU DEVLET BAKANI
Zebani

TEKNİK YAYIN YÖN.
Ölmek üzere

İSTİHBARAT VE CASUSLUKTAN SORUMLU SAHIS
Hapiste!

BASIN DANIŞMANI VE UZLAŞANI
İsmini söylemiyor

REKLAMLARDAN SORUMLU MÜSTEŞAR
Artık Turbo

HALKLA İLİŞKİLER SERVİSİ
Çok uyuz bi tip!

AMERİKA AVRUPA SERVİSİ
Yolda kaldı!

SAYFA DÜZENLEME
Zebani

BASILDIĞI YER
Matbaa

YAZARLAR
Zebani, Turbo, Mr.Oz, Omay, Ital, Vigo, Ali, Tarkan, Raven, Suicyco Gart

ÇİZERLER
Sencer, Turbo, Raven

ADRES:
PK. 177 BAKIRKÖY-İST.

Her ayın ilk haftası içinde yayınlanır. Yazıların sorumluluğu yazarına aittir. Bu dergi basın yasalarına uyar ve uyur!

HERKESE MERHABA V4.65

EDITÖR

"İnsan kendini hiçbir yerde, karıncalar gibi kaynaşan bir kalabalığı yarıp geçtiği zaman ki kadar yalnız hissedemez". Meşhur Alman edebiyatçı Goethe bu sözleri hangi ruh halinde söylediğini bilmiyorum ama ben geçenlerde oturup yine derin düşüncelere dalıp bu diyarlardan göçüp giderken aynen yukardaki gibi yalnız olduğumu hissettim; birden, anlamsızca, herşeyimle. Bir işe girdik, zorda olsa sürdürüp gidiyoruz. Bir kitle oluşturduk, onlarda elinden geldiğince destekte bulunuyorlar. Sonuçta kısmi olarak amacımızı gerçekleştirdik. O zaman bana ne oluyor? Neden böyle hissediyorum? Gerçekten, bunların cevabını bulmaya çalışırken bile yoruluyorum. Her ay "Bu dergiyi batırmamalıyız. Buraya kadar yüzdük artık geri dönemeyiz. Ya daha ileri; özveriyle, çalışkanlıkla, inatla, ve yeşeren umutla, ya da...ya da batağa; her şeyi ilk anda oluşan o güzel heyecana bırakarak". Gerçekten her ayın sonuna doğru bu düşüncelerle boğuşmaktan bıktım. Kendi seçtiğim bu yolda bir adım atmak için bir sürü sorunla başetmekten yoruldum artık. Ama çaresi ne ki sanki? Boşverin...

Bu ayda dergiyi (ısrarla ve birkez daha; hiç kimsenin desteği olmadan) çıkardık ya işte önemli olan şey bu. Şu geçen yedi aydır burada sizlere Amiga adına birşeyler vermeye çalışıyoruz. İşte bu verdiğimize değecek birşeyler aldığımız zaman inanın ki mutlu oluyoruz (aldığımız şey para değil bunu unutmayın). Bizler bu karıncalar topluluğu içerisinde yalnızlık çeken insanlarız. Amacımız ise bu karıncaları yarıp geçmek değil; hak ettiğimiz yere gelmek. Neyse safsataları bırakalım. Konuya geçelim.

Bu ay bizi en çek sevindiren gelişme yeni **ESCOM AMIGA**'ların Türkiyeye -nihayet- gelmesi oldu. Oldukça sevindirici olan bu haberi dergiyi baskıya yetiştirdiğimiz sırada aldık. Hal böyle olunca tam bir detay yazamadık. Ama yeni Amigalar İstanbuldaki **Sirkeci DOĞUBANK** pasajında satılmakta. Artık Amiga almak isteyenler için bir Adres var. İsterseniz haberler bölümünden az olan detayları okuyabilirsiniz. Bu konuda daha detaylı bir araştırmayı önümüzdeki ay bulabilirsiniz (hala yaşarsak).

Geçen ay teknik bir aksaklıktan dolayı derginin baskı kalitesinde bir bozulma oldu. Bunu siz de farketmişsinizdir. Bu aksaklık için sizden özür diliyorum. Ayrıca zam konusunda da gösterdiğiniz duyarlı davranış için de Teşekkür ediyorum. Zam yapmamıza rağmen dergi yine umduğu desteği gördü. İşte batmamamız için gerçekten sevindirici bir sebep de bu destek. Bizi her ay destekleyen bir kitle olduğunu bilmek inanın ki çok güzel bir duygu. Bu durumu daha fazla nasıl ifade edebilirim bilmiyorum. Derginin bu sayısı da yine dopdolu. Amigaların tekrar piyasaya çıkmasıyla canlanan piyasa tekrar eski günlerine dönmek üzere. Özellikle oyun piyasasında gözle görülür bir canlanma var. Keza bu ayki oyunlarımız canavar gibi. Bunun için içeriye bir göz atın yeter. Ayrıca bildiğiniz bölümlerde yine son hız devam ediyor. Bu ay bizi üzen tek mesele Mr.Oz'un askere gidişi oldu. Onsuz bir dergi nasıl olacak bilmiyorum. Dönüşünü dört gözle bekleyeceğiz.

Evet bu ay konuşacak, söyleyecek pek fazla birşey bulamıyorum gördüğünüz gibi. Sonuçta bir editör yazısı berbat olarak nitelenirse bu yazıyı örnek olarak gösterebilirsiniz. Şu son satırları bile nasıl bitireceğimi bilememenin yorgunluğunu taşıyorum. Bazen kendime soruyorum: "ey zebani ne yapıyorsun?". Sorunun cevabını düşünemiyorum çünkü BEN NE YAPTIĞIMI ARTIK BİLMİYORUM. Önümüzdeki aya kadar yeni, sıkıcı -ve belkide çok kötü- bir editör yazısı okuyuncaya kadar kendinize iyi bakın, makinanıza gereken değeri verin. Kıymetini bilin. Ve diğerleri, yeni bir AMIGA almak için hemen DOĞUBANK'a koşun. Orada gelecek var buna inanın. Artık yalnız değiliz. Şimdi her zamanki gibi Hoşcakalın ve şunu asla unutmayın:

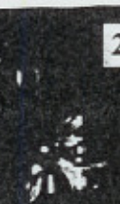
"Bir hayat, bir süre sonra gülmeyle gözyaşı arasında gidip gelen bir sarkaç gibidir. O sarkaç durduğu anda, artık sahip olduğunuz tek şey gözyaşıdır."

ZEBANİ

İÇİNDEKİLER

ARALIK 1995

OYUNLAR


22 Fears

24 Dungeon Master 2

27 Return to zantis

28 Virtual Karting

30 Fields of battle

32 Hollywood Hustler

33 Leading Lap

DEVAMLI YAZILAR

4 HABERLER
Bu ay yine ilginç haberlerimiz var. Burayı atlamayın...

6 PIXEL USTADI
Pixel beyinli grafik üstadınız canla başla boğuşuyor. Onu takip edin!

8 RAY TRACE
Bu ay yeni bir programa geçiyoruz: Ligtwave 3D. Hazır mısınız?

12 OMAYLA AMOS
Omay oyun yapmanın binbir hilesini sergiliyor aylardır. Hani nerde oyunlar

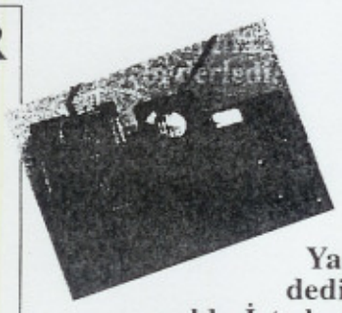
14 DR. CHIP
Bu ay son kez dertlerinizi çözecek olan doktor zorunlu hizmete gidiyor.

17 ASSEMBLER
Lanetli vigo yine lanetli assembler öğretiyor hemde garantili.

18 ZEBANİ ZONE
Bu adamı sakın okumayın. Git gide tehlikeli olmaya başladı.

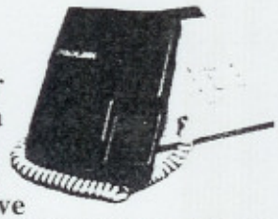
33 FRP DÜNYASI
Canavarları yedi yerinden mıhlayan süper FRP'ci burda.

38 Kommodor Abi
Zebaniden yediği dayağı unutma yan bu şahıs gülmeye ve güldürmeye mecbur...



37 FALCON
Yapılamaz dediler ama yapıldı. İşte karşınızda mükemmel hızlandırıcı FALCON 040. Artık animasyonlarınızı ve diğer tüm işlerinizi bu süper kart sayesinde daha hızlı yapacaksınız. Üstelik 060 işlemcileri 'Upgrade' etme olanağı bile var. Bize göre her eve lazım bir tane...

41
Bir arkadaşınızda gördünüz beğendiniz ve gidip bir modem aldınız. Eee ne yapacağınızı biliyor musunuz? O zaman hemen yukardaki sayfaya gidin ve Modem Dünyasının ıcığını-cıcığını anlatan yazıyı okuyun. Bu müthiş zevkli eğlenceye siz de katılın. Modem dünyasının ödüllü Sysop'u Gart sizin için derledi, Buyrun...



ÖNCE ÖZETLER

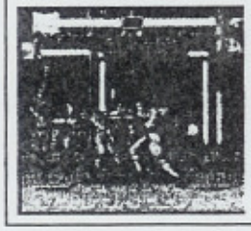
HAZIRLAYAN VE SUNAN: ZEBANİ

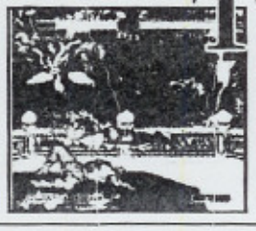
YENİDEN HUZURLARINIZDA!.

S. Street Fighter

Daha önce US Gold'un yapmış olduğu versiyonu hepimiz oynamaktayız. Ancak bu versiyonda ne super finish'ler, ne Akuma gibi gizli karekterler, ne de baştaki turbo hız ayarlamaları bulunmaktaydı. Duruma el koyan! Gametek firması (kendileri hepimizin tapındığı Frontier oyunu ile oldukça ünlüdürler!) kendilerinin de bir versiyon hazırlayacaklarını ve arcade makinasındaki tüm fonksiyonların (gizli karekterlerde dahil) bu versiyonda olacağını açıkladılar. Buna göre bu versiyonda hepimizin kudurmasına?! sebep olacak özellikler şunlar: Super Finish hareketleri, gizli karekterler (Akuma gibi), baştaki turbo hız ayarlamaları ve daha süper grafikler. Eğer kudurmuş bir Street Fighter sapığı iseniz kudursanızda, gebersenizde, hatta zombi?! bile olsanız bu versiyonu sakın ola kaçırmayın! Yoksa çok pişman olabilirsiniz!! Ona GORE?! (Biraz alıntı oldu galiba!! Di mi zebani!)

TARKAN





Turbo

AMİGA MAGIC

Yeni Amiga 1200 Paketi (Amiga Magic Pack): Geçen ay A1200'lerin (ve tabi A4000'lerin) yeniden üretilerek piyasaya sürüldüğünü yaptığımız ayinlerle?? sizlere iletmiştik! Ayrıca bundan sonra çıkacak yeni Amiga'ların standart olarak bazı orjinal programlarla birlikte geleceğini de yine yaptığımız ayinlerle??? sizlere açıklamıştık. İşte size yeni orjinal A1200 paketi ve içeriği:

NİHAYET TÜRKİYEDE! SİRKECİ DOĞUBANKTA

- Wordworth V4se: Amiga'nın en iyi Word Proccessing programları arasında yer alan Wordworth A1200 paketi özel versiyonu ile karşınızda.
- Digita Datastore V1.1: Bu aralar Amiga'da çıkmış en baba database programlarından biri olan bu program en son versiyonu ile huzurlarınızda.
- Digita Organiser V1.1: Database ve spreadsheet dediğimiz programların bir karışımı olan bu program da paketin içinde bulunmakta.
- Turbo Calc V3.6: Mükemmel bir spreadsheet (muhasebe) programı olan bu programı da tabi ki bu mükkemel hazırlanmış paketin içerisinde bulabilirsiniz.
- Personal Paint V6.4: Brillance ve DPaint ile birlikte kuşkusuz en iyi çizim programı olan Personal Paint de en son versiyonu ile paketteki yerini almakta.
- Photogenics V1.2se: Son zamanlarda çıkmış en iyi image proccessing programı kafayı yemeniz için sizi beklemekte.
- Whizz: Eee tabi sadece program olacak hali yok ya! Elbet oyun da ilave edilecek bu pakete İşte bu oyunlardan ilki, fena olmayan bir platform oyunu.

- Pinball Mania: Pinball hastalarını mest edecek bir oyun. Tahmin edeceğiniz!! gibi o da paketin içinde! (Allahallah! ne tesadüf!!)
- Scala MM300: Bu program sadece harddiskli modellerde bulunuyor.

Gördüğünüz gibi paketin içinde yok yok! Sadece bu programların toplamı 1000 Alman Markını geçiyor. Eh durum böyle olunca makina size bedavaya?!! geliyor. Ne duruyorsunuz alın bir tane!! HAYDİ DOĞUBANK PASAJINA

O şimdi dağ komandosu!

Onu ilk kez, aynı takımda bulunma talihsizliğinde olduğum bir basket maçında, topu ısrarla iki eliyle tutmayıp beni uyuz ettiği o talihsiz basketbol maçında tanıdım. O zamanlar sus-pus ve 'akut beceriksiz' bir tip olduğuna karar verdiğim bu şahıs, daha sonra Kamer Bilgisayar da aktif çalışma hayatına başladığında, sus-pus ve beceriksiz olduğu yolundaki tüm teorilerimi de aynı anda tarihe gömmek zorunda kaldım. Daha sonra samimi bir çerçevede ilerleyen ilişkimiz MegAMİGA'nın ilk hayat belirtilerinde daha da sıklaştı. Evet, onu tanıyorsunuz: **Mr.OZ.** Bu sevimli, sevimli olduğu kadar da cingöz arkadaşımız malesef, potansiyel olarak tüm ülkelerin birbirine düşman olduğu bir dünyada, ve bu dünyanın 36-42 kuzey paralelleri ve 26-45 doğu meridyenleri arasında kalan topraklarda hırsızların, üçkağıtçıların, şerefsizlerin, gözü dönmüş ruh hastası sapıkların güvende olmasını, yalakalık + yavşaklık + para olarak değer kazanan ve 400-500 milyona çürük raporu alıp hava atan zengin disko piçlerinin pis kıçlarının korunmasını ve de bir ülke topraklarındaki 'Militarizm' kavramının ölesiye devam edilmesini sağlamak amacıyla, yani kısacası(!) vatani görevini dağ komandosu olarak yapmak amacıyla aramızdan ayrıldı. Artık Arcade ve Adventure oyunlarındaki iflah olmaz düşmanları yok etme taktiklerini, muhtemeleń hiç bilmediği topraklarda, hiç bilmediği ve hiçbir zaman düşman olmadığı kişilere karşı uygulayacak. Bu hiç kimseye zararı olmayan altın kaplı insana bundan sonraki 18 aylık hayatı boyunca bol şans diler, askerlik kurumunun kuralları ve davranışları karşısında takınacağı tavrın da normal hayatındaki ölçülü, sabırlı ve umursamaz tavırlarından olmasını temenni ederiz. Sevgili Mr.Oz, 18 ay uzun bir süre, zor da olsa geçer ama şunu, 18 aylık askerlik hayatın boyunca hiçbir zaman unutmamanı dilerim: *"Bir avuç sabır, bir kova boş beyinden üstündür..."* Seni seviyoruz, şimdilik hoşcakal...

'ZEBANİ

DİKKAT..DİKKAT!

Son anda kulağımıza gelen bilgilere göre A1200 Türkiyeye nihayet geldi. İstanbul Sirkeci'de bulunan DoğuBank iş hanı'nda A1200 bulabilirsiniz. Tabii şimdi siz fiyatları da merak ediyorsunuzdur. Evet şimdi Doğubank'a bağlanıp fiyatları öğrenelim:

A1200 Bilgisayar
800 DM

A1438 Monitör
600 DM.

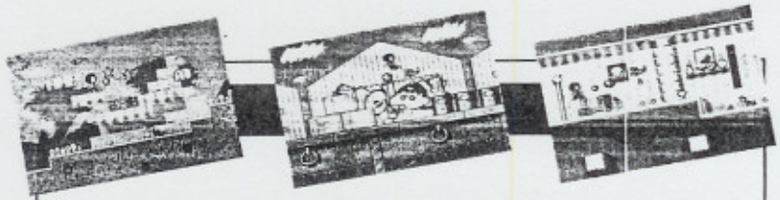
Yukardaki fiyatları pazarlık yaparak indirebilirsiniz.

Amigalar nihayet Türkiye de. Hadi hemen almaya...

CD-Write

CD'ler 600 MB'ın üzerinde bilgi saklayabilme kapasiteleri sayesinde bilgisayar dünyasında oldukça önemli bir yer tutmaktalar. Ancak CD'lere yazmanın şuan için mümkün olmaması gerçeğen çok büyük bir eksiklik. Ancak yakın bir gelecekte bu sorunun tamamiyle çözüleceğine eminim (şu anda çözümü var ama Türkiye bütçesi kadar pahalı! -zebani). Bu sorun hallolana kadar bazı geçici çözümlerle idare edeceğiz maalesef. Bu geçici çözümlerden birisi ise GTI adlı firmanın bir yazılım firması tarafından çıkarılan CD-Write adlı program. CD-Write, bilgisayarı kandırarak CD drive'ı sanki yazılabilir bir araçmış gibi göstererek bazı bilgilerin görünüşde CD'ye yazılmasını sağlayan son derece hilekar bir program. CD-Write hard-diskte özel bir alan oluşturarak CD'de yapılan bazı değişiklikleri burada saklıyor. Bu program sayesinde yapabileceğiniz değişiklikler ise dosya silme, CD'de dosyaların yerini değiştirme gibi o kadar da önemli olmayan şeyler bence. Ancak yine de CD üzerinde hiç değişiklik yapamamaktansa iyidir. Sonuç olarak CD-Write enteresan bir program. Eğer CD-ROM'unuz varsa ve CD'leriniz üzerinde yukarda belirttiğim şekilde bazı değişiklikler yapmak istiyorsanız CD-Write sizin için oldukça iyi bir çözüm olabilir. CD-Write'ın satış fiyatı 40 Pound. CD-Write'ı temin etmek için Power Computing'e faks çekebilirsiniz. Power Com. faks numarası: +44 234 35220

TARKAN



İşte MELON DEZIGN yine mükemmel bir platform oyunu ile geliyor. Geçen sene ilk önce A500'de yaptıkları NAUGHTY ONES'ın, A1200 versiyonu ile de oldukça çok sükse yapmışlardı. Tek ekranlık bir platform oyunu olan NAUGHTY ONES'dan sonra JIMMY'S adlı bu run'n jump/platform oyununu hazırlamışlar. Daha önceki gibi bu oyunda şeker grafikler içeriyor. Bu sefer zenci bir kahramanımız var. Yine toplanacak bir çok nesne ve geçilmesi gereken bir platfrom bizi bekliyor. Bu haberi verirken sizlere bir haberimiz daha var: Oyun yine Norveç'li software firması FUNCOM'dan çıkıyor. En yakın zaman da oyunu görmek istiyoruz. Joysticklerinizi kapın ve bekleyin bakalım. Şimdi JIMMY zamanı.

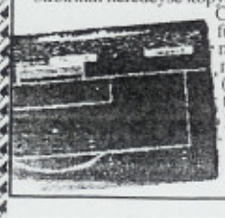
TURBO

TEAM

FUTBOL HASTALARI NI TATMİN EDECEK YENİ BİR OYUN

Dünya üzerindeki hiç bir bilgisayarda bu kadar futbol oyunu yoktur herhalde! Artık kaç tane futbol oyunumuz oldu Allah bilir! Yapılmayan tarz, yapılmayan özellik kalmadı. Üstten görünüşlüsünden tut da yandan, çaprazdan, profilden??, abuk sabuk açılısına kadar her çeşidi yapıldı. Ama lanet olsun! ki yapılan her futbol oyunu satış rekorları kırdığı için software firmaları bu tür oyunları yapmaktan bir türlü bıkmıyor. İşin komiği yapılan tüm futbol oyunları ister istemez birbirinin neredeyse kopyası oluyor.

Gerçekten farklı bir futbol oyununa rastlamak ise mucize sayılır (texture map'li bir tane düşünüyorum yapmayı -zebani). TEAM de diğerlerinden pek farklı değil. Farklı diyebileceğimiz tek unsur ise saniyede 50! kareden oluşan (Real Time animasyonların saniyede 25?? kareden oluştuğunu hatırlatmak isterim!) oldukça detaylı animasyonlar içermesi. Diğer tüm futbol oyunlarında olduğu gibi TEAM'de de action replay, dostluk maçı, kupa maçları, lig maçları, yeni takım oluşturma ve forma dizaynı gibi özellikler mevcut. Eğer diğer futbol oyunlarından bıktıysanız bir de bunu deneyin.



Tarkan

KISA KISA

*** Bize gelen istihbaratlara göre ESCOM'daki amcalar özellikleri Microvitec 1438'e benzeyen yeni bir monitor üzerinde çalışmaktaymışlar. Bekleyelim ve görelim!**

*** Birşeyi çok merak ediyorum; software firmaları futbol oyunu yapmaktan acabağ hiç bıkmayacaklar mı? (tamam tarkan futbolu sevmediğimi anlamış bulunuyorum -zebani). Yahu kardeşim! ellibin çeşit futbol oyunumuz oldu (80.000 kere dedim abartma diye! -zebani). Artık bunun suyunu çıkarmaya ne gerek var ki? Her neyse alın size her yeni çıkan futbol oyununda olduğu gibi farklı!?? bir futbol oyunu: Total Football Bu farklı!?? futbol oyununun en enteresan özelliği ise 2500!! kareden (valla real time dijitize animasyon yapsalarmış daha iyiymiş!!) oluşan son derece detaylı ve net (yani oyuncuların ne yaptığını anlayabiliyorsunuz; renkler ve pixeller birbirine girmiyor.-muş) animasyonlar içermesi. Meraklısına duyurulur.**

*** Amiga'nın en iyi image proccessing programı olan Image FX yeni versiyonu ile sizi dehşete düşürmeye devam ediyor. Eh! bu versiyona da bir sürü manyak özellik dahil edildiğini söylememe gerek yok herhalde! Standart Virtual Memory yaratabilme fonksiyonu, sınırsız geliştirilmiş UNDO fonksiyonu ve Arexx desteği bunlardan sadece birkaçı. Image proccessing manyakları kudurmak için bu yeni versiyonu mutlaka edinin (fakat A500 sahipleri bu yazıyı okuduktan sonra unutsunlar -zebani).**

*** Şimdiye kadar Amiga'da çıkmış en baba word proccessing programı olan Final Writer'ın 4. versiyonu tüm ihtişamı ile karşınızda. Bu versiyonda diğer versiyonlardan farklı olarak ufak tefek değişiklikler yerine oldukça köklü değişiklikler yapılmış.**

*** Siz ne düşünüyorsunuz bilmiyorum ama Amiga gibi mükkemmel bir makinaya sahip olup da başka bir bilgisayarı emüle etmek bana oldukça saçma geliyor. Ama tabi bu benim kendi şahsi düşüncem. Herneyse aranızda Macintosh'u emüle etmek isteyen varsa doğru adrese (şey, pardon yani programa) geldi: ShapeShifter... Bu program ister inanın ister inanmayın Macintosh'u, Macintosh'dan daha iyi emüle ediyor!**

*** Andy ve Graham Dean adlı programcılar tarafından yazılmış olan İmage Studio, shareware bir program. Bu progam Photogenics'e oldukça benziyor. Gerçi Photogenics kadar fazla fonksiyona sahip değil ancak işinizi fazlası ile görüyor. Oldukça ilginç bir program; alıp denemeye değer.**
size bu kartı temin edebileceğiniz bir kontak numarası: +44 71 721 7050 Premier Vision

*** Artık güzel oyunların geç çıkması gelenek?? haline gelmeye başladı. Pole Position'da sağ olsun bu kuralı bozmaya niyeti olmayanlardan. Aylardır reklamı yapılmasına rağmen hala kendisini görme (oynama değil??!) şerefine erişemedik. Bu mükemmel Formula One oyununu görmeye ve oynamaya ömrümüz yetecek mi bakalım. Ey! ASCON bizi daha fazla kudurtmada! çıkar artık şu oyunu!!**

PİXEL ÜSTADI

"...Pixelleri anlamak, Grafik Dünyasını anlamaktır..."

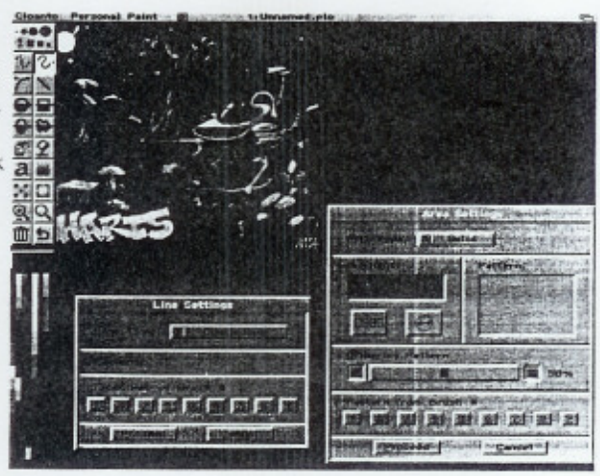
Selam pixel severler. İşte bu ayda sizlerle beraberiz. Bu ay yine AMIGA'nın en iyi çizim programlarından PERSONEL PAINT'i öğrenmeye devam edeceğiz. Geçen sayımızda çizim toollarını öğrendiğimiz PERSONEL PAINT'in bu ay pulldown menülerini yani sağ mouse ile çıkan menülerini öğreneceğiz.
Pulldown menülere daha önce dediğimiz gibi sağ tuş ile girebiliyoruz. PERSONEL PAINT, aşağıdaki pulldown menülerden oluşmuştur:
- Project
- Brush
- Animation
- Text
- Color
- Settings

Biz bunları sırasıyla öğreneceğiz. Bu sayımızda yerimiz ne kadar elveriyorsa ilerleyeceğiz. Hazırsanız başlayalım.

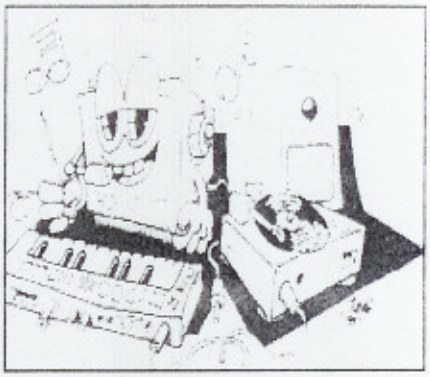
PROJECT MENÜ
LOAD IMAGE: Resim yükleyebileceğiniz seçenek. Açıkladığımız PERSONEL PAINT'de şu resim formatlarını yükleyebiliyorsunuz. ILBM (IFF), GIF ve PCX. Bu formatlar PERSONEL PAINT versiyon 6.1'den sonraki versiyonlar için geçerlidir.
SAVE IMAGE: Yaptığınız resimleri kaydetmenize yarar. Bu fonksiyonda da birden farklı formatta resimlerinizi kaydedebilirsiniz. Bu formatlar ise şunlardır: ILBM (IFF), GIF, PCX, CRYPT ve Csource.
PRINT IMAGE: Resimlerinizi printerden çıkarmanıza yarar. Ben bu fonksiyonu hiç kullanmadım ama Zebani'nin söylediğine göre renkli bublejet'de oldukça iyi sonuç veriyormuş.
GRAB SCREEN: İstediğiniz ekranı PERSONEL PAINT'e almanızı sağlar. Yani eski A500'lerdeki riPERSONEL PAINTerler gibi. Ama bu daha kolay. O anda multitask olarak çalıştığınız program ve oyunlardan istediğiniz ekranları PERSONEL PAINT'e aktarmanızı sağlar. Kullanımı ise şöyle; Önce ekranını çalmak istediğiniz programı yada oyunu çalıştırın. Sonra arkaya geçerek. (PC'ciler bunu okumasın yapamazlar çünkü -tURBO) PERSONEL PAINT'i çalıştırın. Sonra Bu seçeneği seçin. Çıkan menüden çalmak istediğiniz yeri işaretleyin. Sonra "PROCED"e basın.
IMAGE FORMAT: Çalıştığınız ekranın çözünürlüğünü belirlemenize yarar. Burayı seçince bir menü ile karşılaşıyoruz. DISPLAY MODE'dan ekranın çözünürlüğünü ayarlıyoruz. OVERSCAN ile ekranın Overscan oranını ayarlıyorsunuz. SCREEN çalışmak istediğiniz ekranın çözünürlüğü. IMAGE ise üzerinde çalışmak üstediğiniz resmin çözünürlüğü. COLORS ile çalışmak istediğiniz renk sayısı. AUTOSCROLL opsiyonunu çalıştırırsanız mouse'u ekranın kenarına getirdiğinizde resminiz ekran çözünürlüğünden büyükse kayar.
IMAGE PROCESSING: PERSONEL PAINT'de olan bazı özel filtreleri tüm resim üzerinde uygulamanıza yarar. Çizim toollarında da bu seçenek vardı. Orada belirlediğiniz alana filtreyi uyguluyordunuz. Bu filtreleri daha önceki sayılarımızda açıklamıştım ama gelen bir çok mektupta okurlarımız o sayıyı bulamadıklarını yazmışlar. Şimdi o bölümü bir kez daha açıklıyorum. Aynı opsiyonlar yani filtreler Çizim toolları içinde geçerlidir.
RISE: Resim üzerindeki parlak renkleri keskinleştirir.
SHARPEN: Rise'a benziyen ama genelde etkisi ondan daha hafif. Genelde önce bunu kullanılmasını tavsiye ederim. Rise'i kullanmak isterseniz bunu da denemelisiniz çünkü bazen bu Rise'dan daha iyi sonuç veriyor.
WATERCOLOR: Ekrandaki resmi suluboya ile yapılmış hale getirir. Özelikle fazla detaylı olmayan resimlerde iyi sonuç verir.
OBLIQUE: Watercolor ile aynı özelliktir ama bunda fırça darbeleri aynı yöne doğru yapılmış gibi bir hava verir. Ötekinden daha düzenlidir.
TINT: Renkler arasındaki geçişleri minimum da tutarak yapar.
BLUR: Renkler arasındaki geçişleri yumuşatan bir efekttir. Benzer bir fonksiyonu DELUXE PAINT'te smooth diye hatırlıyoruz. Net alanları yumuşatmak yada resmin detayını azaltmak için kullanılır.
EMBOSS: Grafiği bir taşın üzerindeymiş gibi yapar. Özelikle fazla detaylı olmayan resimlerde iyi sonuç verir.
RANDOM: Renklerin arasına dağınık pixeller koyarak geçişleri yapar. Şu aralar yabancı televizyon kanallarında çok kullanılan bir efekttir.
SHARP: Parlak tonları kullanıldığı bölgelerde çoklaştırarak yayar. Böylelikle resminiz bir anda normalden daha parlak bir hale gelir.
TEXTURE: Resminizi bir zeminin üzerine yapılmış gibi yapar. Zemini bir hasır etkisinde baştan boyar.
NEGATIVE: Resminizi netagif hale getirir.
FLIP: Çalıştığınız tüm resmi belirlediğiniz yönde çevirir. HORIZONTAL resmi "x" yönünde, VERTICAL ise "y" yönünde çevirir.
ENVIRONMENT: Arka çalışma sayfasını aktif hale getirir. DELUXE PAINT'de bu özelliği SPARE olarak tanıyoruz. SWITCH ekranı arka çalışma ekranı ile değiştirir. Aynı işi küçük "j"de yapar. COPY TO OTHER: o anki ekranı arka ekrana kopyalar.
SHOW IMAGE: Çalıştığınız resmin tamamını gösterir.
MEMORY INFORMATION: Hafıza hakkında bilgi verir
ABOUT: Kullandığınız PERSONEL PAINT'in versiyonu hakında bilgi verir.
QUIT: Programdan çıkış için kullanılır.

İşte bu aylıkta bu kadar. Öteki pulldown menüleri bir sonraki sayıda açıklamaya devam edeceğim. Gelecek sayıya kadar kendinize iyi bakın ve grafik çizen arkadaşlar çizdikleriniz köşemize göndersinler. Herkese bol pixelli günler dilerim.

TURBO



COMPUTER MUSIC

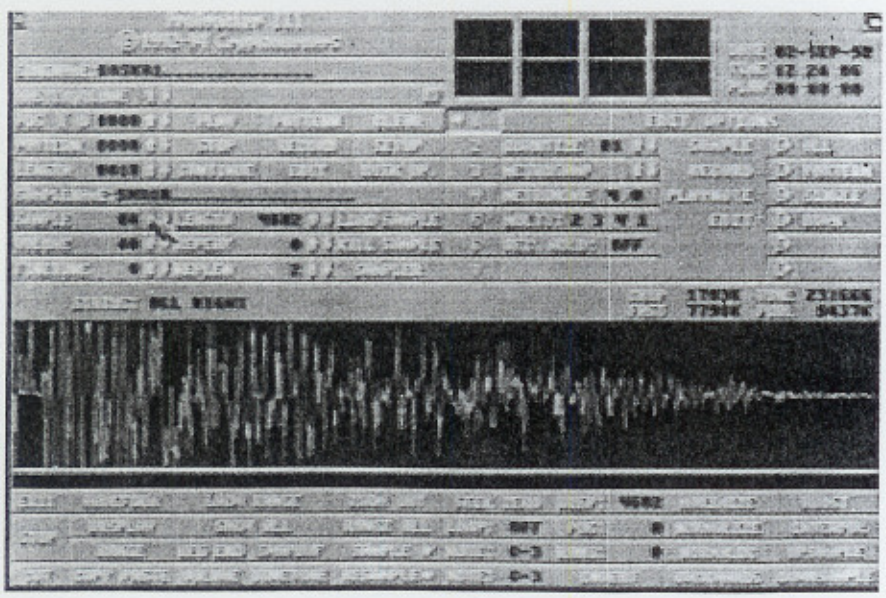


Mhi! Everybody straight outta there! Thiz is da cool musican ItAL writin' 2 ya! Yeps! Yeni bir ay yeni bir konuyla karşınızdayım! Bu ayki konumuzu ProTracker 3.18! (Amiga müzik dünyasında bir devrim) ve editör Zebani'nin besteci yanı oluşturacak! (evet! Zebani Trash mi yapıyor yoksa traş mı ?!?!?! dananın kuyruğu bu hafta kopuyo! buda Megamiga dünyasında bir devrim!) Evet lafı fazla uzatmadan ilk konumuza girelim!

ProTracker 3.18 : CryptoBurners Grubu tarafından uptade edilen bu tracker programı aslında bir protracker versiyonu olmaktan ileri gidiyor ve Amiga müzik dünyasında yeni bir cığır açıyor. Grup Noxius Studios tarafından yazılan orjinal protracker replay rutini yerine kendi replay rutinlerini yazmak suretiyle klasik protracker kısıtlamalarından kurtulmuşlar. Yani 256 pattern barrierinden, 28khz sample barrierinden, 64435 kb sample size'ından! vs. vs. Extra olarak ekledikleri komutlar ile birçok yeni efekt eklemişler. Herşeyden önce program 020 ve üstü 32+ bit processing özelliklerinden yararlanarak 8 bit sample barrierini de DYN SAMPLING denen bir sistemle aşmışlar. Bu sayede 12/16 bit ve 44.8 khz'e kadar sample kullanabiliyorsunuz. Tabii standart ses özelliklerine sahip bir Amiga'da! Arttırılan sample uzunluğu 12/16 bit samplelarda herhangi bir getiride bulunmazken 8 bitlik sample kullanımında daha uzun süreçli samplelar alımına izin veriyor. Bu özellik genellikle ağır aksak percussion ritimlerinin sample'ında ve akor stringlerinin daha smooth sample'lanmasında büyük kolaylık sağlamakta! (dikkat! yazımın buradan sonrasını monitörüm 'bomba gibi' havaya uçtuğu için modülatör vasıtasıyla bir televizyonla yazıyorum. Böyle bir ortama alışık olmadığım için saçmalarsam affola !). Bütün bu yeniliklerin yanısıra ProTracker 3.15'te bulunan ve oldukça saçma bir hata da bu versiyonla beraber tarih olmuş. Uzun sampleları (mesela komple alınan bir davul ritimi) simetrik olarak iki kanaldan birden çalarken Protracker 3.15 hata yapıyor ve tone (yani oktav atlıyo durup dururken) kaçırıyordu. Buda müziğin içine (zebani modülü gibi oluyodu!) ediyordu. Protracker 3.18'te bu hata bulunmuyor. Protracker 3.18'de de Protracker 3.15'te olduğu gibi track, block, pattern... copy, paste, delete işlemleri ekranın sol alt kısmındaki ilgili tuşlar yardımıyla yapılmakta. Yeni protracker'ımızda önceki protracker da bulunan 256 pattern sınırlaması bulunmuyor.İstediğimiz pattern (mezür) uzunluğunda modüller yapabiliyoruz: yani bir sınırlama getirilmemiş bu hususta! Protracker'ın bu versiyonunda General Midi Command Line uyumluluğu da arttırılmış! Midi interface yoluyla Amiganıza bağlanacak herhangibir klavye yardımıyla Amiganızın tuşlarına bile dokunmadan modüller yapabilirsiniz. Save işlemleri ise önceki versiyonda olduğu gibi ayrı bir menü yardımıyla yapılmakta. Buradaki tek farklı unsur bir modülün birçok şekilde save edilebilmesi. Yaptığınız modülü isterseniz track track, isterseniz pattern pattern save edebiliyorsunuz (sanki bu diğerlerinde yoktu. Hıyar herif -zebani). Ayrıca ProTracker 3.18'de isterseniz modülü direct executable file olarakta save edebiliyorsunuz. Bütün bu save işlemleri sırasında istenirse PowerPacker V4 sıkıştırma sistemide kullanılabiliyor. Genel olarak Protracker 3.18'in özellikleri bunlar. Unutmadan program sadece 32bit ve üstü sistemlerde yani Motorola 68020 ve üstü işlemciye sahip Amigalarda en az kickstart 2.1 altında çalışmakta. (Gökçe! bak valla yalan söylemiyom, yazıyom görüyosun! Zebani hep silip duruyo!).

Gelelim ayın ikinci konusu Zebani'nin müzisyen yanına. Bu editör arkadaşımız Trash & death diye adlandırılan bir müzik türü dinlemekte ve tabiki bu doğrultuda yaptığı modüllerde ilkat garibesi gibi olmakta (Benim müziklerimde yine de bir uyum var ama senin yazıların için ne söyleyeyim bilmiyorum -zebani) Müzisyen müziğini renderer ray tracesini yapmalı. Son olarak Dinç kardeşimizin sorusuna cevap vererek bu ayda sizlere istemeyerekte olsa elveda diyorum. Dinç benim modül yapmak için kullandığım şu anki konfigurasyonu sormuş. Şu anda bende bir adet Amiga 1200, (bu kart son 1 aydır var->thanx! very much Media TV Multimedia Inc.) Falcon 68040/40mhz hızlandırıcı, 18 Meg Ram (bu hafızada 1 aylık!), Aura16 sampler, Roland E86 64bit, 1.2GB Hdd, synth ve bir tane yanmış & kavrulmuş Sony 1571 Msync monitör, bir adette Dat almayı düşünüyorum (Mal varlığını reklam etmeyi seviyorsun sen galiba. Senin evin Hırsızlar için Cennet olmalı -zebani). Bu arada isteyenlere örnek olması açısından yeni çıkan CARNAL isimli müzik diski göndere bilirim. Bunun için bana 2 adet disket göndermeniz yeterli! Neyse bu aylıkta bu kadar. BYZ CYA Soon M8S!

İtal



Müziksiz bir hayat düşünemiyorum

LIGHT

"En zeki insanlar en çok hayal kuranlardır. Ancak hayallerini diğer insanlara gösteremedikleri için zekalarını ve yaratıcılıklarını ispatlayamazlar."

Socrates

Bu ay Imagine programına kısa bir ara verip yeni ve en süper Ray-Trace programı LightWave 3D'ye geçiyoruz. Bu muhteşem programı yine ilginç ve güzel örnekler eşliğinde size sunmaya çalışacağız; ama önce Lightwave nedir ? Ne yapılır? Buyrun:

1800'ün sonları anlatımda yeni bir görsel objenin ortaya çıkışına şahit oldu. Sonraları sinema adını alan bu yeni anlatım tekniği, yazılardaki yaratıcılığı ve hayal gücünü görselliğin basitliği ve akıcılığı ile birleştirdi. İnsanlar hayallerini artık beyaz perdede görebileceklerdi. Basit makinalar giderek yerlerini karmaşık aygıtlara, maketlere, büyük stüdyolara, başlangıçtaki birkaç kişilik ekipler yerlerini yüzlerce kişiden oluşan uzmanlaşmış kadrolara bıraktılar. Ve Socrates'in sözünü gerçeklercesine 'dahi' senaristler ve yönetmenler ortaya çıktı. Bu dahiler öyle hayalleri göstermek istediler ki, sonunda görsel efekt ve sanal gerçeklik gibi kavramlar ortaya çıktı. Bu kavramlar gerçekte var olmayan olayları, milimetrik bir gerçekçilikle var göstermenin yollarını aradılar.

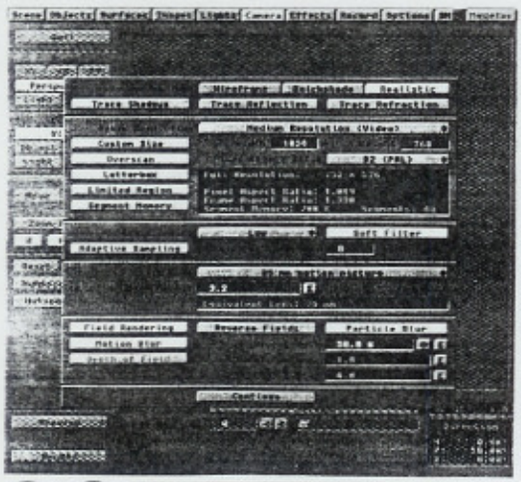
Sonunda George Lucas ve kurucusu olduğu Lucas Film, Star Wars filmlerinin ilki ile bu amaçta büyük bir başarı elde etti. Ancak çekimler için kurulan stüdyo ve efektlere harcanan meblalar olayın maddi boyutunu arttırdı. George Lucas'ın çabaları ile 70'lerin sonlarında ilk bilgisayar destekli canlandırma ve görsel efekt çalışmalar başlatıldı. Yazılım ve donanım yetersizliği ise ancak 1985'te Amiga, 86'ta PC ve Mac ortamlarında yapılan çalışmalar ile aşılmaya başlandı. İlk gerçekçi yazılımlar 87'te İmagine isimli program ile başladı. Güncel fiziğin pek çok kuralına uyan bu yazılım diğerlerinin gelişimine örnek oldu. Silicon Graphics firmasının daha çok multi media ortamına uygun ürettiği yazılım ve donanımların sektörde pazara ortak olması diğer firmalarıda yeni yazılımlara yönlerdirdi. NewTek firmasının Amiga bazlı Donanım ve yazılım araştırmaları "Toaster" isimli bir video emulatör'ü ve LightWave isimli bir yazılımı ortaya çıkardı.

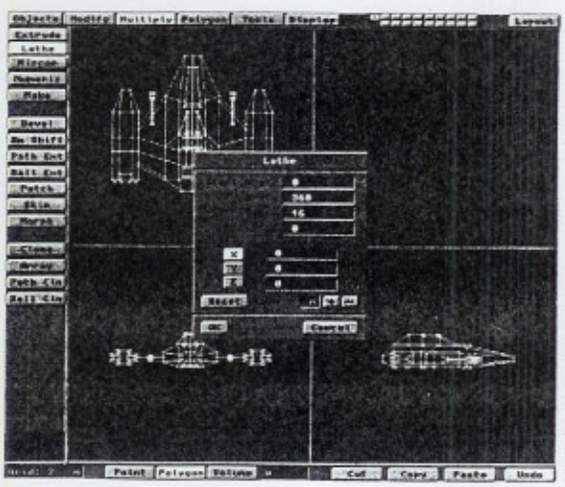
Bu dahiler öyle hayalleri göstermek istediler ki, sonunda görsel efekt ve sanal gerçeklik gibi kavramlar ortaya çıktı.

LightWave çıkışını takiben 92 yılında en iyi animasyon sistemi, 93'te tüm zamanların en iyi sanat ve bilim yazılımı, 94'te en iyi animasyon sistemi, en iyi üç boyutlu grafik sistemi ve en iyi özel efekt yazılımı ödüllerini aldı. Halen Sea Quest DSV, Babylon 5, Robocop Tv serisi, Unsolved Mysteries, The X Files ve Star Trek: The Next Generation gibi dizi ve filmlerinin özel efekt ve animasyonlarında kullanılmaktatır.

LightWave'i bukadar çabuk popüler yapan neydi ? Bu sorunun cevabını programın başına oturup çalışmaya başlayan bir kişi hemen verebilir. LightWave, hem aynı tür yazılımların bir sentezi, hemde çabuk adepte olunan bir kullanım yapısına sahip.

Benzerlerindeki karmaşık kullanım yapısı bu yazılımda oldukça sadeleştirilmiş. Çok sık kullanılan modüllere direkt ulaşılabilirken, dolaylı kullanılan alt modüller ilgili modül aracılı ile yönlendiriliyor. Temelde 'Layout' ve 'Modeller' olarak iki bölümden oluşuyor. Modeller, gereksinim duyduğumuz iki yada üç boyutlu modelleri, en basit şekilde hazırlamamızı sağlıyor. Bu bölümde modellemeler, ekranda işaretlenerek yada nümerik olarak tanımlanabiliyor. Layout kısmında ise modellerimizin yüzey tanımlarını, birbirlerine göre konumlarını, hareketlerini, ışık ve kamera pozisyonlarını yönlendirebiliyorsunuz. En önemli özellikleri gerçek kinematik





Lightwave'in en güzel yanı kolaylıkla kullanılabilen 'user friendly' bir program olması. En soldaki Camera menüsü ve hemen yandaki Modeller ile kolaylıkla render ve obje yaratabilirsiniz. Eh gerisi de sizin hayal gücünüze kalıyor...

WAVE

özelliğine sahip oluşu. Bunun yanında tüm efektler tamamen gerçeğine uygun olarak hesaplanıyor.

Yazılımın kullanıcıyı rahatlatan bir özelliğide Arexx desteğine sahip oluşu. Arexx Amiga işletim sistemi tarafından desteklenen ve kullanıcıların programları yönlendirebilmesini sağlayan bir ara yazılımdır. LightWave'de bize sağladığı olanaklar ise, modellemede kolaylık ve harketlerin tanımlanması şeklinde özetlenebilir. Modeller, Arexx altında çalışan ve kullanıcı tarafından tanımlanan makrolarla yaratılabilir. Bu, karmaşık ve girift yüzeyli modellerin oluşumunda çok büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Hareketlendirmede ise Motion Graph adı verilen bir yada daha fazla modelin hareketlendirmede yapacakları hareketleri ve birbirleriyle ilişkilerini Arexx makrolarıyla tanımlamak mümkün. Bu makrolar basit hareketlendirmeler için pek önemli değilmiş gibi görünsede, karmaşık ve çok modelin hareketi düşünülen projelerde vazgeçilmez birer yardımcı olurlar.

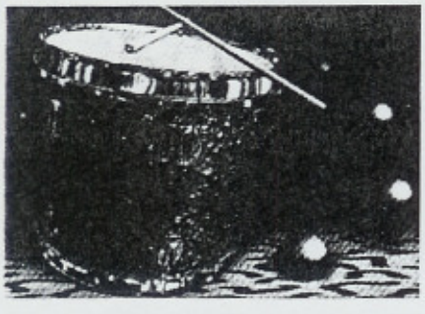
Yazılım her noktadada sümerik tanımlamalarla yönlendirilebilir. Bu sayade hem amatör hemde profesyonel kullanıcılar rahatlıkla kullanabilir.

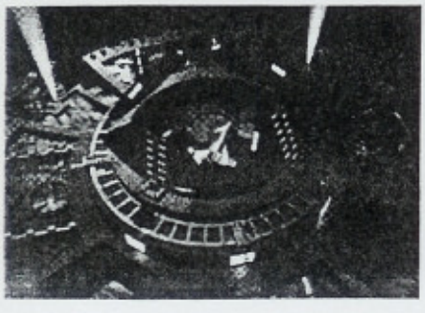
Efektler hazırlanırken, günlük yaşamda karşılaşılabilecek her türlü etki düşünülmüştür. Bu sayede biraz hayal gücü oldukça güzel sonuçlar ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca dış ortamdan alınacak görüntülerin kendi projenizde kullanımına olanak sağlamaktadır.

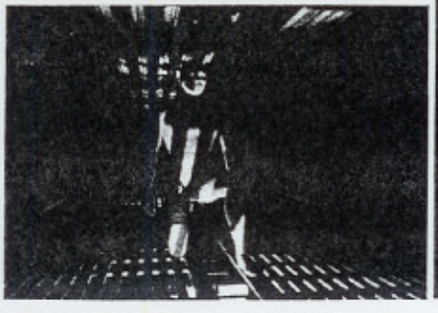
Render, yani boyama bu yazılımla bir eziyet olmaktan çıkıyor. StreamerNet modülü sayesinde, network ortamındaki tüm makinaların direkt işlemcilerine ulaşarak boyama süresini çok kısaltıyor. Ayrıca Raptor isimli Rise işlemcilerle donatılmış bir hızlandırıcı kartıda destekleyerek gerçek zamanlı boyamalar elde etmeyi mümkün hale getiriyor. Yazılımın desteklediği bir diğer kart ise Personel Animation Recorder yada kısaca PAR. Bu kart 24 bit olarak boyanmış görüntüleri özel bir formatta sıkıştırıp saklayarak, gerektiğinde saniyede 25 kareye kadar bir hızla oynatılmasını sağlıyor.

Evet kısaca LightWave'e bir göz attık. Bundan sonraki yazıda bir uygulama ile beraber daha detaylı incelemeye devam edeceğiz.

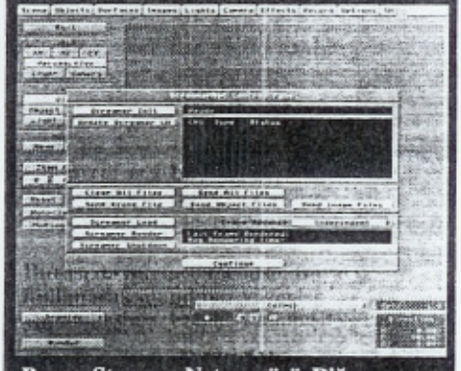
Ali DERELİ



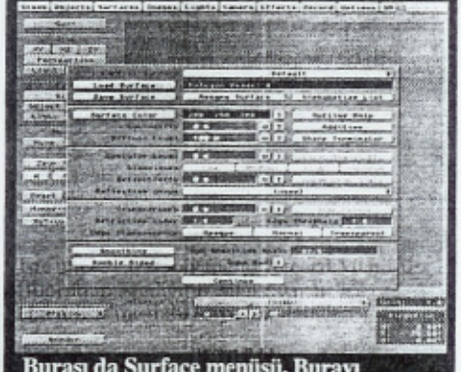




NE VAR NE YOK!



Burası StreamerNet menüsü. Diğer makinaların işlemcilerini kullanarak Render süresini azaltabilirsiniz.



Burası da Surface menüsü. Burayı kullanarak inanılmaz yüzeyler yapabilirsiniz. Üstelik kullanışlı ve rahat!

İşte gayet yaralı bir menü:Record Menüsü. Buaradan istediğiniz bilgisayarın Harddisk'ine dahi kayıt yapılabilir...

TiPS TRiCKS

Selam Oyun ustaları. İşte bu ay yine sizlerle beraberiz. Bu ay yine bir çok girilmemiş kapıyı aralıyacağız ve bir çok oyunu sizlerle beraber bitireceğiz. Sizlerden bir çok mektup alıyorum. Bunların hepsini teker teker okuyorum. Ama bunların bir çoğu daha önce yayınlanmış tipsleri gönderiyorlar. Beyler biraz daha gayret. Bize illa level kodu filan göndermeniz gerekmiyor. Bazı bölümlerin kolay olarak nasıl geçileceğini, nasıl çok puan yada para kazanılacağını öğreten tipslerde gönderebilirsiniz. Neyse bu ayki yazımıza başlayalım bakalım nelerle karşılaşacağız.

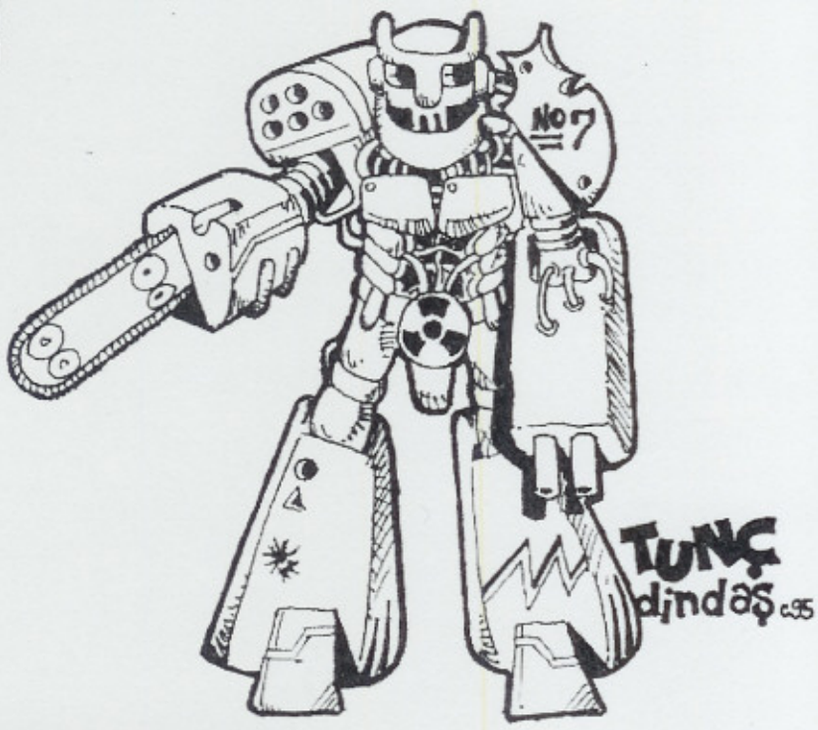
* TRAPS 'N TREASURE:
Geçenlerde bu tipsi sizlere yazmıştım ama hıyar editör sayfa yapıcı embesil Zebani bunu yine katletmiş (Ulan hıyar, senin verdiğin yazı zaten katledilmişti uyuz! -zebani). Onun için yine yazıyorum kusura bakmayın. İşte oyunun bölüm passwordları. Platform seviyorsanız bu oyunu muhakkak oynayın çünkü çok güzel bir oyun. Grafikleri muhteşem.
1. Bölüm: Skull Grotto: 52011413
2. Bölüm: Temple: 31245300
3. Bölüm: Fortress: 15204524

* VALHALLA:
Frp'ci arkadaş SUICYCO belki beni öldürcek ama ne yazar. Bu arada bu kötü ismi nerden bulmuş acaba? Söyleyemiyom yaa? İşte VALHALLA'nın level kodları. Artık bu oyunu bitirin yani. Bak hala burada duruyor. Hemen bitir bunu.
The Sanctuary: LOPFGW
The Chapel: UHGWIL
The Tower: ABHEFT

* KID CHAOS:
Bu ay Platformlardan gidiyoruz haydi hayırlısı. Bu güzel ve bir o kadar da zor KIDCHAOS'u unutmadık tabiki. İşte oyunun bölüm kodları. Land of the bodybangers L.A... ICE-T da oRiGiNaL GaNgStA
Bölüm 2: LILBDKEAJNA
Bölüm 3: NMOHCKGLGAB
Bölüm 4: EQOAHKRBIAC
Bölüm 5: PFQOOAICKTN

* TITUS THE FOX:
Bu firmanın oyunlarını pek sevmem ama bu oyunuda bitirip bir kenara atın derim. TITUS firmasının bence yaptığı tek düzgün oyun CRAZY CARS'dır. Ama bu birincisi, ötekiler pek işe yaramaz. Neyse bunu bırakalım da kodları bir öğrenelim. Britkore forewa GUNSHOT rulez
Bölüm 02: 2845
Bölüm 03: 3559
Bölüm 04: 1015
Bölüm 05: 1933
Bölüm 06: 0738
Bölüm 07: 2665
Bölüm 08: 5648
Bölüm 09: 1331
Bölüm 10: 1802
Bölüm 11: 0791
Bölüm 12: 1350
Bölüm 13: 2290
Bölüm 14: 5052
Bölüm 15: 2045
Bölüm 16: 2578

* WALKER:
PSYGNOSIS'in bu mükemmel oyununu da bitirmeden olmaz. İşin aslı oldukça uzun zaman sonunda oyunu bitirdiler. Oldukça zamandır da PSYGNOSIS'den hit oyun görmüyoruz (artık görmeyeceksin çünkü dev ama çük kafalı teknolojik firma Sony, bu adamları satın aldı. Artık sadece Sony Playstation için oyun yapacaklar. Eeee Paranın dayanılmaz cazibesi ne diyim? -zebani). Oyunda ikinci bölümde hareket etmeden önce "EAT LEAD MUDDY



FUNSTER" yazın.

* RODLAND:
Oyunda beş defa "HELP" tuşuna basarsanız sonsuz hakka sahip olursunuz. Boşluk çubuğu ile de bölümleri geçebilirsiniz.
HIJACK the terrorist group

* EPIC:
Stratejiler haydi bilgisayar başına. Bu tips'i alemin en funkiee grubu CYPRESS HILL'e adıyorum. Hits from the Bong
Bölüm 02: CEHPEUS
Bölüm 03: APUS
Bölüm 04: MUSCA
Bölüm 05: PYXIS
Bölüm 06: CETUS
Bölüm 07: FORNAX
Bölüm 08: CAELUM
Bölüm 09: CORVUS

* FLASHBACK:
Biliyorum, biliyorum. Bu kadar zor oyun olmaz ama malesef Fransızlar yapıyor işte. Oyunun sağlam versiyonunu da bulmakta bir problem. İşte oyunun tüm levelleri için kodlar. 3RD BASS rulez
-Easy:
BACK, LOUP, CINE, GOOD, SPIZ, BIOS,HALL
-Normal:
PLAY,TOIT,ZAPP,LYNX, SCSI,GARY, PONT
-Hard:
CLOP,
CARA,CALE,FONT,HASH, FIBO,TIPS

* CHAOS ENGINE:
BITMAP klasiği ve işte CHAOS ENGINE. Bu oyunu hala oynamadıysanız işte mükemmel bir oyun. Eski komando stili bu klasiği muhakkak oynayın. İşte benden de bazı level kodları.
WORLD TWO:
GVVCH5DMS7#N
WORLD THREE:
V35076X6S7WH
WORLD FOUR:
6UCDXU25S7V2

* ALIEN BREED'92:
Yaratık belası devam ediyor. Bunları hala öldürmediyseniz haydi durmayın öldürün. Yaratıkları yok edin. Kill them.
FUNKDOOBIEST sez BOW WOW WOW.
Bölüm kodları:
XXDFA
RTHAA
LAEEA
UYTTA
PPEAB

* ULTIMATE SOCCER MANAGER:
Aslında futbolu hiç sevmem ama elimde casuslar aracılığıyla elde ettiğim bir trick var ki, tüm Ultimate soccer manager hastalarını anında tedavi eder. Şimdi inönü stadına bağlanıyoruz ve sonucu alıyoruz: Oyun sırasında 1' basarsanız 1-0, 2'ye basarsanız 2-0 ve 3'e basarsanız skor lehinize 3-0 olur. Ayrıca ESC'ye basarsanız ilk yarı sona erer, G'ye basarsanız istediğiniz anda gol atar ve M'ye basarsanız da extra 100.000 Pound kazanırsınız. E daha ne istiyorsunuz?

* OVERKILL:
İşte benim taptığım shoot'em up'lardan Overkill'ın bir cheat'i var elimde. Hala bu oyunu oynamadıysanız hele bir de uzay oyunlarını sevipte oynamadıysanız acayip yazıklar olsun size. Şimdi oyunda ki Hih Score tablosuna NZL harflerini girin. Ondan sonra sonsuz hak kazanın ve oyunu anında bitirin. Hem ilerdeki mükemmel grafikleri de görmüş olursunuz. Ben çok önceden görmüştüm...

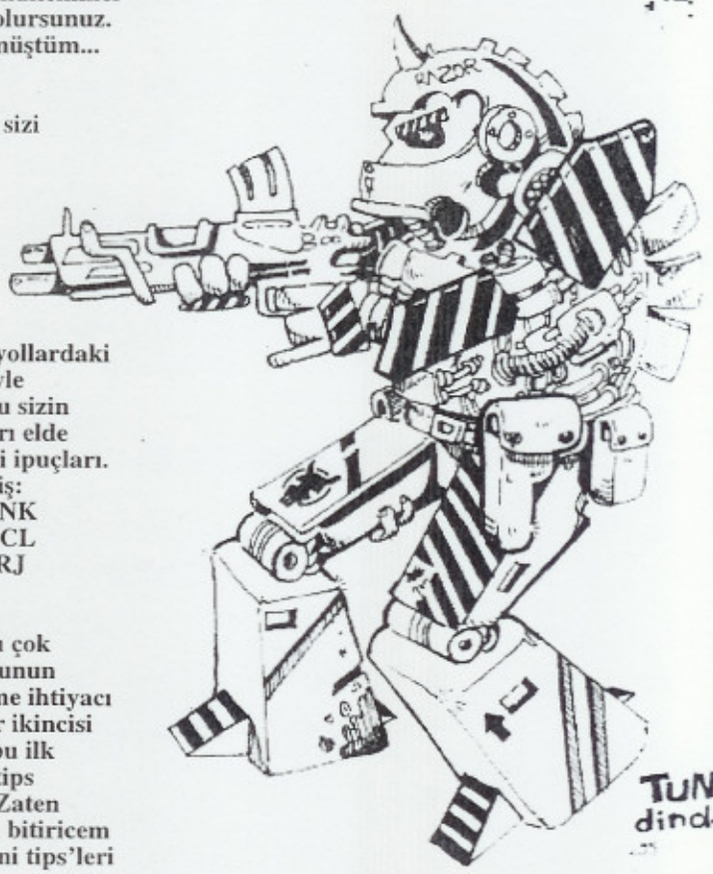
* ROADKILL:
Bu süper araba yarışı sizi zorluyor mu? Artık zorlamayacak çünkü yollardaki yobaz araba şoförleriyle yaptığım kavga sonucu sizin için çok önemli ipuçları elde ettim. Hemde garantili ipuçları. Bakalım bunlar neymiş:
Level 2: LQPONURDNK
Level 3: HQPOOTRTCL
Level 4: PQPOPDNNRJ

* CHAOS ENGINE:
Nedense ben bu oyunu çok seviyorum ve her ay bunun hakkında bir tips verme ihtiyacı duyuyorum. Şu sıralar ikincisi çıkacak olan oyunun bu ilk versiyonu için birkaç tips versem fena mı olur? Zaten ikincisi çıkınca ilk ben bitiricem ve hemen ardından yeni tips'leri yazarak başınıza bela olucam. Bu yüzden siz şimdilik vereceklerimle idare edin, keza yakında görüşicizzzz..
WORLD 2: GVVCH5DMS7#N
WORLD 3: V35076X6S7WH
WORLD 4: 6UCDXU25S7V2
(bu kodlar size sonsuz para sağlar)

* BUBBA 'N' STIX
Bu sevimli oyunu heralde çoğunuz oynamıştır. Ama ben yine de birkaç bölüm kodu vereyim belki işinize yarar. Ne yani yaramaz mı?
Level 2: T1QKPF?CMG
Level 3: PXMYGFFW7D
Level 4: 913XPD1LZ5
Level 5: 12!FX?5RJ

İşte bu aylıkta bu kadar. Gelecek ay dahada uçucaz. Umarım oldukça yararlanacağınız bir köşe hazırladık. En son bulduğunuz tipsleri bana göndermeyi unutmayın. En kısa zamanda yine görüşmek üzereee. Herkese BYZZZ....

Turbo



OMAY'LA AMOS

Merhaba sevgili arkadaşlar.Bu ay da **AMOS** serüvenimize devam ediyoruz.Yalnız gelen mektuplar çok biriktiği için bu ay Basic'e kısa bir ara verdim. Bu ara, hem birikmiş mektuplar için hem de sizin geçtiğimiz aylarda anlattıklarım hakkında denemeler yaparak iyice bunları öğrenmenize yarayacak. Çünkü değişkenler ve diziler kavramı **AMOS**'un ve diğer tüm Basic'lerin yapı taşları. Bunları bir oyun yapmak istiyorsanız iyice öğrenmelisiniz.Evet gelelim şu biriken ve biriktikçe de aslında beni mutlu eden mektuplara:

BANA BİR KİTAP VERİN

Merhaba OMAY! Aslında bu ay dergiye yazıcağım mektuplar arasında sen yoktun. ama son anda sana bir soru sormak aklıma geldi. Köşeni yakından takip ediyorum fakat bir b.k anlamıyorum. Zaten sorumda **AMOS** ile ilgili. Bu mektubum ile ilgileneceğini bilmiyorum. Ama lütfen, nolur, please, şimdiden thank you. İsmimi bir yerlere sıkıştır. Ya da bir kutuya sok. Biliyorsun köşen mektup-cevap köşesi değil (onu da nereden çıkarttın - **OMAY**) onun için fazla konuşmuyorum. İsmimi görürsen beni hemen tanırsın. Soruma cevap vermezsen (Biraz zor ama) altımda kalırsın. (Kafiye'ye bak be! Beni de "KÖLE" yapın bakın ne kadar kafiyeli yazıyorum). Ben bu **AMOS**'u böyle yavaş öğrenmek istemiyorum. Onun için senden ricam bana **AMOS**'un kitabının nerede satıldığını söylermisin. Ama lütfen oyun yapmayı açıklayan cinsinden olsun. Hoşçakal.

ORBAY BUSOYDAN

OMAY: Şimdi sevgili Orbay, ben sana ne diyeyim, şimdi ilk olarak yavaş yavaş öğrenmek istemiyorum diyorsunda biliyormusunki bu işler sabır ister,sabretmeyen kişiler, durup durup kollarını dişler (Bu kafiyelerden bıkmaya başlıyorum ne lan bu -zebani).Sonuç olarak seni anlıyorum, köşenin temposunu yetersiz buldun, hemen güzel grafikli gözalıcı şeyler yapayım diyorsun ama bence hata ediyorsun. Ama yinede ben bir kitap alayım diyorsan çevrendeki bilgisayarcılardan bir soruştur, birilerinde vardır bu kitap. Ha birde oyun yapmayı açıklayan cinsinden diye ayrıca bir kitap yok, bulacağın kitap **AMOS**'un manual'i olacak ve sana **AMOS**'un tüm komutlarını açıklayacak, ille de nasıl oyun yapacağım diyorsan işte o zaman benim köşeyi takip etmeye devam et.Yeni mektuplarını bekliyorum. Hoşçakal.

AH,YARAMI DEŞTİN!

Dear OMAY,

Köşeni acaip histerial bir merak ile dumur olarak okuyorum (ne dedim ben!). Yani ben bir kusur bulamadım bulan okur varsa (sıkıyorsa) yazsın. ... İstersen asıl konumuza dönelim;

1) **AMOS**'da hızlı demo efektleri yapılabilirmi? Yani düşünki Computer Music köşesi sayesinde enfes trance tarzı techno parça yazdın, Pixel Üstadı sayesinde de uygun grafikleri hazırladın. Peki **AMOS** ile bu grafikleri arka arkaya hızlı bir biçimde nasıl görüntüleyebilirim, fonda müziğin çalmasını nasıl sağlarım? ... Bu tarz bir demo **AMOS** ile yapılabilirmi?
2) Ya Plasma, Scroll ve bar efektleri? Vektörler? Bootloader'ı makine diliyle yazdık diyelim. **AMOS** rutinlerini nasıl exe dosyalar haline getiricez? Gerekli programlar neler? Nerede bulabilirim?
3) **AMOS** ile yapılan oyunlar niye hep b.k gibi oluyor? Yoksa **AMOS** gerçekte bunlar için yetersizmi? Sence **AMOS**'un sınırları neler? Makine dili ile yazılmış oyun ve demoların kalitesine **AMOS** ile erişilebilirmiyiz? Tüm özellikleriyle **AMOS**'u kullanmak için hangi versiyonunu ve hangi destek programlarını edinmeliyim?
... Kendine iyi bak.

RAVEN TURNER

OMAY: Raven şimdi sen 3 sorumu sormuş oldun? 33 soru sorup bunları sıkıştırıp 3 soruya indirmişsin. Ah köşemiz 4-5 sayfa olsada hepsini uzun uzun anlatsam fakat şu anda bu kadar soru sorarsan ancak böyle cevaplayabilirim:
1) Yapılır, görüntülenir, sağlanır, yapılır.
2) **AMOS Pro** ek disketlerine bak. Compiler ile getirilir. **AMOS Pro** ve beraberce satılan disketleri bu saydıkların tüm işleri görür, bütün bilgisayarcılarda satılır.
3) Yapmasını bilmiyorlarda ondan, hayır yetersiz değil,kim bilebilir, usta bir programcı o kaliteye yaklaşır, yukarıda söyledim.

BÜTÜN DÜNYA'DA BARIŞ

Merhaba OMAY,

Adım Barış(20) ve bundan önce TurboBasic ile uğraştığımdan (tabiki PC'de) **AMOS** ile uğraşabiliyorum. Yalnız bu **AMOS Pro**'nun Compiler'ı yok mu, buralarda bulamadım. ... Köşen iyi gidiyor bence, her ne kadar daha benim seviyeme komutlar gelemediysede

Arthur C. Clark'ın Rama romanı çok güzel. Okuyun

bilmeyen arkadaşlarada faydalı olur. ... Birkaç soru:

1) **AMOS**'dan başka dille uğraşıyormusun?
2) Arexx nedir, nerededir?

Başka sorum yok,kısa mısa mektup işte.
BARIŞ GÖMLEKSİZOĞLU

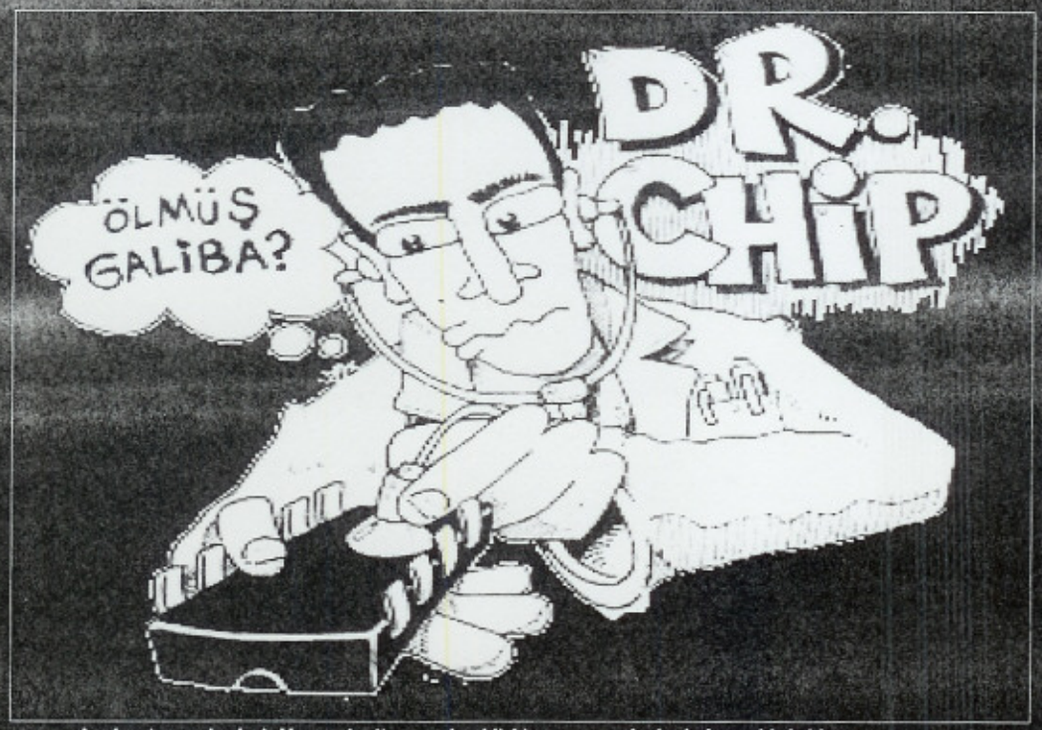
OMAY: Makas'lama olayları yüzünden özür dilerim Barış, aslında mektubunun hepsini yazmak isterdim ama köşenin halini görüyorsun (duygu sömürüsü yapma -zebani). Ayrıca diğer arkadaşların bilgi düzeyini de düşünüp bencil davranmadığın için sana kalpten teşekkürler.**AMOS Pro**'nun Compiler'ı tabiiki var. Sen nerelerde aradın bilmiyorum ama bilgisayarcılarda (gerçek bilgisayarcılarda) kesinlikle olması lazım. Zaten **AMOS Pro** Türkiye'ye 7 disket halinde geldi. Yeni mektuplarını bekliyorum, sorularına geçiyorum:
1) Şu aralar olmaz, olamaz, imkansız! Bu aralar **AMOS**'ta bir oyunla ve diğer bir sürü işle uğraştığım için tuvalete gitmeye bile vaktim yok (zaten normalde de tuvalete gitmiyorsun omay. Bu kiloların sebebi ne olabilir ki? -zebani)
2) Bu sorunun cevabını artık yeni açılan Arexx köşemizden öğrenebileceksin.

HAYIR OLAMAZ YİNE O, GERİ DÖNDÜ!
Ben Cenk "DOC" Özmercan. **AMOS Pro** V.2'yi ilk defa aldım. Şaştım kaldım, yardımına ihityacım var, ölmek üzereyim. vs. Sorular şu şekilde oluyo

1) Paper ve İnk komutlarının parametrelerini verirsen memnun...
2) Mouse'un sağ veya sol buton'una click'lediğimizi nası anlatıyoz...
3) Procedure olayını ve parametrelerini bi açıklarmısın, nedir, ne değildir, olay günü ve saati nerededir? Kanıtlayınız.
4) Mesela ekranda bir iki mouse zone yaratsak bunun 1.sine mouse ile basınca diyelim Palaspandıras: diye bi yere gitsin. 2.sine basınca Malul: diye bir yere atlasın program, nedir? Nasıl, hakkımda kanuni hak talep edilebilir mi?
5) Bi programı boş bi diske çeksek, direk o diski takınca çalışması için ne yapmalıyız. Ben start-up sequence'a en üste programın adını falan yazıyom, olmuyo. Lütfen oldurunuz. Beni aydınlatınız.
6) Mesela bir sprite çizsem D.Paint'te soora onu joystick ile nasıl oynatacam. Bank falan nedir bilmiyorum. Ayrıntılı bir cevap lütfedin. Arz ederim. Bi zahmet.
7) **AMOS**'ta başka font varmı? Nasıl kullanabiliriz.
OMAY: Ah ah, eski dostlarla buluşmak, **64'ler**'i hatırlamak, nostalji, anılar, mutlu zamanlar, birsürü mektup. Yani Cenk, sana ne diyeyim bir anda yazdığın 2 mektupla beni maziye götürdün ve de mazi kalbimde bir yaradır. Neyse, bırakalım anıları, ya özlemişin seni be, okurken gözlerimi döndüren, beni kütüphane kapılarında çözmek için fır döndüren mektuplarını. Na'ber nasılsın. Beni soracak olursan sana cevap veririm. Zaten cevap vermemde lazım çünkü yer doluyor, onun için bu, biraz hüzünlü, biraz komik muhabbeti kesip hemen sorularını cevaplıyorum:
1) Paper <yazı arkaplanı rengi> şeklinde, Ink ise Ink <çizim rengi>,<pattern doldurma için arkaplan rengi>,<bars ve polygons için çerçeve rengi> şeklinde.
2) Repeat :Until Mouse Click=1 döngüsü kullanıcıyı sol button'a basıncaya kadar bekletir. Oradaki 1 yerine 2 yazarsan bu sefer kullanıcıyı sağ button'a basıncaya kadar bekletirsin.
3) Şimdi Cenk, ben o olayı bir süre sonra, bir iki ay sürecek bir uzunlukta bu köşede işlemeyi düşünüyordum ama sen eski dostsun sana kısa bir bilgi vereyim. Şimdi Procedure'ler bir bakıma kendi yarattığın komutlardır.Bir procedure oluşturmak için ilk önce Procedure <İSİM> yaz ve hemen altına End Proc yaz. Sonra bunların içine istediğin komutları kullanarak bir program yaz.Ondan sonrada ana programdan bu Procedure'ün ismini yazarak kullan. Şimdilik bu kadar.
4) Kolay. Şimdi zone'ları açtıktan sonra, mouse'un zone'lara değip değmediğini kontrol eden komut. Mouse Zone komutu. Bunu devamlı kontrol ettireceksin ve mouse'un bir zone'a girince bu komut sana girdiği zone'un değerini verecek. Bu değeri aldıktan sonrada ister If-Then komutuyla istersen On-Goto,On-Gosub,On-Proc gibi komutlarla istediğin yerlere gönderebilirsin. Ama sen bana anlamamış gibi baktığın için ya ben sana gelecek ay bir örnek program vereyim ya da sen biraz uğraş şu işlerle ve bu programı kendin yaz.
5) Şimdi eğer programını Compile etmeden bu işi yapıyorsan tabii olmaz. İlk önce bir zahmet Compile et, sonra bu bana anlattığın işi yap (yani programının ismini s directory'sindeki Startup-Sequence'in en başına koy).
6) Ben **64'ler**'de böyle bir program verdiğimi hatırlıyorum, demek okumuyordun, yakalayın. Şimdi ya o programı bul ya da ben sana gelecek aylarda öyle bir program vereyim.
7) Olmazmı. Zannediyorum 7-8 değişik font var ama bunlarla sınırlı değilsin, kendi font'unu kendin yapabiliyorsunu ama bu konu şu anda açıklanamayacak kadar uzun onun için bunu biraz ileri bırakalım.

Evet sevgili arkadaşlar. Bu ay bir mektup cevaplama ayı yaptık. Bundan sonra diğer aylarda yine gelen mektupları birer ikişer ise ayrı kutularda çok gelirse yine böyle bir mektup cevaplama ayında cevaplayacağım. Kendinize iyi bakın. Hayattan zevk almaya çalışın. Bari almışken benim yerimede hayattan zevk alın. Ben nasıl olsa ölmüşüm (yemek yerken fikirlerinin değiştiğine eminim -zebani)

OMAY



Selamlar size ey dostlar!. Her ay dertli insanların toplandığı köşemize hoş geldiniz. Bu yazıyı yazarken biraz geçmişi kurcalayayım dedim. Eski yazılarımı şöyle bir gözden geçirdim. Sizlerle bu sayı dahil 7 aylık bir beraberliğimiz olmuş. Tüm bu süre içinde sizin sorunlarınızı elimden geldiği kadar çözümlemeye uğraştım. Biliyorum her zaman istediğiniz cevapları alamadınız belki ama söylediğim gibi ben elimden geleni yaptım. Bütün bunları neden yazdığımı merak ediyorsunuzdur belki hemen söyliyeyim. Derginin bundan sonraki sayılarında artık sizlerle olamıyacağım. Çünkü 18 ay sürecek uzun bir tatile çıkıyorum. Bu tatilin 3 ayı Isparta dağlarında zorlu bir kampta geçecek. Muhtemelen siz bu satırları okurken ben belkide bir daga tırmanıyor olacağım. Ben gittikten sonra bu köşe devam eder mi etmez mi bunun için şimdiden kesin birşey söylemek zor. Ama benden daha iyi bir Dr. Chip bulmak herhalde o kadar zor olmaz. Herneyse özel meselelerimle sizleri daha fazla sıkmadan son kez sizlere yardımcı olmak için mektuplarımıza geçelim.

HD + HD

Bu ayki ilk mektubumuz Berk İybar isminde bir şahıstan geliyor.

Berk arkadaşımız bizi kendisine yol gösteren bir güneşe benzetmiş. Sağolsun umarım bu güneş hiç batmaz. İşte size mektubundan anladığım kadarıyla bir A1200 sahibi olan arkadaşımızın soruları ve cevaplarım.

Soru 1. İki harddisk birbirine bağlanabilir mi. Yani benim harddiskim doldu ve başka bir harddisk bağlamak istiyorum. Böyle bir şey olur mu? olursa nasıl olur ve bu bana kaça patlar?

Cevap 1. A1200'üne iki harddiski aynı anda bağlamak mümkün. Bunun için harddiskinin tipine göre (2,5 veya 3,5 inchlik) ve üzerinde gene harddiskine uygun soketler bulunan bir kabloya ihtiyacın var. Bu kablo (eğer harddisklerin 3,5 inch ise) pc I/O kartlarının yanında verilen kablo olabilir ama bunun kontrol kartına giren kısmına (aynı zamanda senin A1200'üne giren kısmı oluyor) bir 2,5 inclik soket takman gerekiyor. Kablo sorunu hallettikten sonra power sorunu var. Bunuda internal drıverın'a giden kablolardan karşılayabilirsin ama bunu içinde gene 3,5 inch harddisklerde kullanılan power kablolarından bulman gerek. Bunu internal drıver'ının güç kablolarına bağlayarak sorunu halledebilirsin. İkinci harddisk için ise dışarıdan power alman makinen için daha iyi olur.

Soru 2. Animasyon programlarındaki X,Y ve Z değerlerine verilen rakamları nasıl öğrenebilirim?

Cevap 2. Bu harfler boyutları (en, boy, derinlik) temsil eder ve genelde 3 boyutlu animasyon programlarında kullanılır.

Soru 3. Aga makineler için söylediğiniz İntos doğru mu? Ne zaman çıkar?

Cevap 3. Şu an için İngiltere'de Amospro için satışa sunulmuş bir program var. Bu program Amos'a AGA için yeni komutlar kazandırıyor ve dışarıdaki satış fiyatı 10 pound.

Soru 4. Alman klavye hikayesi nedir? Neden alet Y ye basınca Z, Z ye basınca da X yazar.

Cevap 4. Seninde tahmin edebildiğin gibi Alman klavyelerde Z ve Y nin yerleri Amerikan klavyelere göre terstir. Ve Amerikan klavye boş olan bazı tuşlar Alman klavyelerde kullanılıyor. İşte sorun buradan kaynaklanmakta. Bu senin çok rahatsız ediyorsa sadece Z ve Y'nin yerini değiştirip biraz rahatlayabilirsin.

Soru 5. Benim internal drıverımda belirli bazı oyunlar çalışmıyor. Bunun nedeni nedir?

Cevap 5. Bu sorun büyük bir ihtimalle drıverı'nın kafa ayarından olmalı. Öncelikle bu disketlerin başka makinelerde çalıştığından emin ol. Daha sonra bunu düzgün bir şekilde ayarlamak için önce bir Xcopy yükle ve çıkmayan oyunlarını bununla Checkdisk et. Eğer hata verirse makinenin ve drıver'nın içini açıp kafanın üzerinde bulunan iki vida ile düzgün okuyana kadar oynaman gerek. Yalnız bunu yaparken dikkatli ol yada hiç anlamıyorsan yapma.

Soru 6. Animasyon D.Paint ile zor bir iş mi?

Cevap 6. Aslında Amiga 500'de 2 boyutlu animasyon yapmak istiyorsan bundan daha kolay ve iyi program yok. Bütün iş bu programa alışmanda ve pixel üstadı köşesini takip etmekte yatıyor.

FAST RAM

Son DR.Chip yazısının ikinci mektubunu Raven Turner adlı bir okuyucumuz yollamış. Ama sakın yanlış anlamayın kendisinin Tina Turner ile bir akrabalığı yok. Öncelikle yazmış olduğun bir sayfa Amiga nutkuna aynen katıldığımı belirtmek istiyorum. Sonralıkla da sorularını cevaplamaya başlayabilirim.

Soru 1. A1200, 60 veya 120 MB 3,5 inch internal HD ve 1085 S monitör almak istiyorum. Bu konfigürasyonu ancak ikinci elden alabilirim. Nelere dikkat etmem gerekiyor?

Cevap 1. Öncelikle bir A1200 ve HD'e terfi edeceğin için seni kutlarım. Bir A1200 alırken dikkat etmen gereken en önemli şey aletin içinin açılıp kurcalanmamış olması (bunu altındaki etikete bakarak anlıyabilirsin). Bunun dışında mümkünse alırken drıver'ınıda mutlaka bir kontrol etmeye çalış. HD'i 3,5 inch almayı düşünmekle gerçekten iyi ediyorsun ama bunu (eğer paran yeterliyse) mutlaka yeni olarak almaya çalış. Çünkü HD'lerinde belirli bir ömürleri vardır ve içinde zamanla bad sectorler oluşur. Eğer yeni bir HD alacaksan belirtiğin kapasitelerden bulman biraz güç olacak. Çünkü piyasada en az 520 MB kapasiteli HD'ler yaygın. Bunların fiyatlarında 200 küsür dolar artı KDV. Monitör için ise söylenecek fazla birşey yok. Bunu alırken arkadaki ses ve görüntü girişleri ile öndeki düğmelerinin (ses, parlaklık vs.) sağlam olup olmadıklarına dikkat etmen yeterli.

Soru 2. HD'ler çok ısınıyormuş çözüm ise pc lerde (örgh !) (bencede örgh ! hatta BOAAAAK !) kullanırken CPU fan'mış. Peki fan elektiriği nereden alacak? Tüm bunların çalışması için standart güç kaynağı yeterli mi?

Cevap 2. Sözüne ettiğin HD'ler 3,5 inch sanıyorum. Bunların ısındığı doğru ama senin dediğin gibi çözüm CPU fun değil. Zaten adı üzerinde, bu fun sırf CPU'yu soğutmak üzere üzerine takılan ufak bir fun. Eğer sen A1200'ünün içine sadece bir 3,5 inch HD takacaksan ısının sorun olacağını zannetmiyorum. Çünkü birçok arkadaşım HD'lerini hiçbir soğutma olmadan kullanıyorlar.

Soru 3. Fast Ram almayı düşünmüyorum bu herhangi bir sorun yaratır mı?

Cevap 3. Eğer makinende sırf oyun oynayacaksan Fast Ram'e ihtiyacın yok demektir. Ama ben biraz olsun ciddi programlarla uğraşıcağım diyorsan işte sorunlar o zaman başlıyor. Durum böyle olunca önünde iki seçenek var, 1. Sadece bir ram kart alırsın ve bunu makinenin altındaki yuvaya takarsın ama ileride bir hızlandırıcı kart almak istediğinde bu aldığın ram kart elinde kalır, ya da 2. Bir banka soyup şu gevur diyarlarında bulunan hızlandırıcı kartlardan birini getirtip hem hızlanırsın hemde üzerine (eğer kartın uygunsa) 72 pinlik pc ram'lerinden takarak hafızasını arttırırsın. Seçim senin.

Soru 4. 1085 S'in 1084 SP-I'den teknik olarak bir farkı var mı? Yoksa sadece rengimi farklı?

Cevap 4. 1084 SP-I'ler daha eski modeller olmasına rağmen üzerlerinde video in soketleri bulunmakta ama 1085 S'lerde bu özellik yok. Bu özellik eğer uygun bir videon varsa oldukça işine yarıyor. Yani Video'nu monitörüne bağlayıp televizyon yayınlarını izleyebiliyorsun.

Soru 5. A1200'ümün sesini (anfiden geçirip) büyük kolonlardan dinlemek istiyorum bunun mönitöre, bilgisayara veya anfiye bir zararı olur mu? Bu tür bağlantılarda nelere dikkat etmeliyim?

Cevap 5. Bu tür bir bağlantı yukarıda saydığın aletlerin hiçbirine zarar vermez. Bu tür

Seni bıraktığımız gibi istiyoruz mr.OZ

bağlantılarda kaliteli ses kabloları kullanmaya özen göster ve sesi fazla açıp komşuları kızdırma.
Soru 5. İnternal HD takınca A1200'ün PCMCI portu kullanılabiliyor muyum?
Cevap 6. Evet kullanılabiliyorsun.

TÜRKÇE KLAVYE
Yeni bir satır yeni bir mektup. Bu seferki, Aycan 'Tyrant' Öztürk adlı şahıstan geliyor. Arkadaşımız mektubu 18.10.1995 tarihinde yazmış ama bize daha yeni geldi. Olsun, işte sorular ve cevapları.

Soru 1. Klavyemi nasıl Türkçe yapabilirim? Veya Prowrite gibi kelime işlem programlarında nasıl Türkçe karakterler kullanabilirim?
Cevap 1. Bunun için TK2 adlı keymap dosyasına, tkfont adlı komuta, WB'deki SETMAP programına, TOPAZT fontuna ve son olarakta DISKFONT.LIBRARY'e ihtiyacın var. TK2 dosyasını disketinin devs keymaps directory'ine, Tkfont ve Setmap komutlarını C directory'ine, TopazT fontunu Fonts directory'ine ve son olarakta Diskfont.Library'i libs directory'ine kopyala. En bi son olarakta disketinin Startup-Sequence'inin başına şunları yaz.

TKFONT
SETMAP TK2
Artık seninde bir Türkçe klavyen var.

Soru 2. Benim bir A500 +'ım var ve buna 512 KB ram kart almayı düşünüyorum. Eğer ileride bir A1200 alırsam bu ram kartı A1200'de sorunsuz kullanabilirmiyim?
Cevap 2. Hayır sorunsuz kullanamazsın. Çünkü sorun çıkar. Aslında senin alacağın ram kartı A1200 altındaki port kabul etmez. Çünkü uygun değil.
Soru 3. Bir monitör almayı düşünüyorum. Televizyonun güzelim grafikleri katletmesinden bıktım artık. Fakat monitörler konusunda hiç bir bilgim yok. En iyi monitör hangisidir? Fiyatı ne kadardır? Bu konuda detaylı bilgi verebilirmisin?
Cevap 3. Şimdi görüntü aygıtını değiştireceksen aslında birden fazla seçeneğin var. Bunlardan en ucuzu eğer televizyonunda S-Cart girişi varsa yaptıracağın bir kablo ile bilgisayarını televizyona bağlaman. Bu bağlantının normal bir monitör kadar kaliteli (hatta bazen daha iyi) görüntü vereceğinden emin olabilirsin. Ama illaki bir monitör istiyorsan iki seçeneğin var, ya normal bir Amiga monitörü alırsın ki bunu ancak kullanılmış olarak 6-7 milyon civarında bulabilirsin. Ya da biraz dişini sıkıp bir A1200 ve HD aldığında 200 $ + KDV kadar bir para harcayıp non-interlaced bir pc monitörü alırsın. Bunun yararı yüksek çözünürlükte ekran açtığında mönitörünün zangır zangır titrememesi olacaktır. Ama sırf oyun oynayacaksan normal bir Amiga monitörü sana yeter.
Soru 4. Hiç bir ekleme yapılmamış standart bir A500 +'la ray trace programları ne kadar hızla çalışır? Veya çalışır mı? Eğer çalışırsa basit bir resim ne kadar sürede oluşur?
Cevap 4. Akıllı insanlar normal bir A500 + ile ray trace işine asla bulaşmazlar. Çünkü böyle bir alette render yapmak her ne kadar yapacağın iş abartı derecede olmasada inan bana çok uzun sürüyor. O yüzden sen bu soruyu hiç sormamış ol.
Soru 5. Demo Maniac programı ile yaptığım demoları save ediyorum. (save executable) fakat kaydettiğim demolar çalışmıyor. Neden olabilir?
Cevap 5. Sendeki büyük bir ihtimalle programın tamamlanmamış versiyonu. Zaten bunu baştaki About kısımına bakarak anlayabilirsin. Bu tam olmayan versiyonda Save Executable ve daha birkaç özellik çalışmıyor.
Soru 6. Video Tracker 2 programında yüklediğim resimleri nasıl çalıştırabilirim? Bu programın açıklamasını yapabilirmisiniz?
Cevap 6. Bu programın açıklamasını belkide ilerki sayılarımızdan birinde bulabilirsin.

THE MAGICIAN OF OZ
Sıradaki mektup Levent Taşdemir adlı joystick canavarı okurumuzdan geliyor.

Soru 1. Kullanılmış A1200 fiyatları ne durumda. Kaça?

Cevap 1. Kullanılmış bir A1200 alacaksan tam vaktidir. Fiyatlar 17 ila 20 milyon arasında değişiyor.

Soru 2. Python joystickler bozulunca neden yapılamaz?
Cevap 2. Aslında kul yapısı herşey bozulunca yapılabilir ama ne yazık ki pythonlar için durum biraz değişik. Bu joysticklerin içindeki sarı renkli switchlerden bulmak oldukça güç o yüzden kimse bunlarla uğraşmak istemiyor.

Evet ayrılık vakti geldi çattı. Kimbilir belki 18 ay sonra dergi hala çıkıyor olursa tekrar görüşürüz. Ama siz siz olun Amiga'nıza ve kendinize iyi bakmayı ihmal etmeyin, çünkü bu muhteşem alet bunu fazlasıyla hak ediyor.

Mr.OZ

AMIGA ÖLMEDİ !

BİZDE DEVAM EDİYOR.

BAHÇELİEVLER 'DE
En Yeni Oyun ve Programlarla
Hizmetinizdeyiz.

Tamir-Bakım / Danışmanlık / 2.El Alım-Satım

BİLGİSAYAR ELEKTRONİK
TALATPAŞA BULVARI NO.1/5 BAHÇELİEVLER / İST. (Coca Cola Fab.arkası)
TEL: (0212) 502 43 46 FAX: (0212) 502 43 46

ASSEMBLER

Merhaba. Geçen ay sevgili editörümüz Zebani, yazımın bu bölümlerini kesmiş... İşte size geçen sayıdan eksik kalan bölümler...

Elinizde bir grafik var. 3 bitplane (8 renk) .Boyu 320 pixel. 16 pixellik kutulardan oluşsun. Yani yan yana 20 kutu var ve siz beşinci kutuyu ekrana basıcaksınız. AMA! diğer kutularıda daha sonra basmanız gerekebilir. Dolayısıyla siz brush'ı full olarak convert edip içinden 16 pixellik bloklar halinde ekrana taşıma yapacaksınız. (Brush'ın y uzunluğu hiç önemli değil!!!) Şimdi IFF CONVERTER ile 320'ye istediğiniz yadarlık bir y uzunluğunu seçin ve kaydedin. (mesela 320 ye 100 olsun) COPPER da açtığınız ekranda 320 ye 200 olsun... Ekranınız 3 bitplane olsun. Şimdi ;

```
                section code,data
****-Grafik ekranınızı açtınız.
                bsr     press_brush
main:   cmpi.b #0,$dff006
                bne     main
mouse:  btst #6,$bfec01
                bne     main
                bra     END
END:    **--CIKIŞ ve CLOSE LIBS VS....
;-----------------------------------------
;HESAPLAR :
;Brush:
;320/8=40,   16 pixeli lazım.. 16/8=2
;40-2=38  => bltaptr
;Ekran:
;320/8=40    göstermek istediğim alan 320x256
;yani 320 pixeli lazım = 320/8=40
;40-40=0  => bltdptr
;brush'ın blitsize'ı
;16x16'lık basıcam
;[16*64] = 1024 = x
;16/8=2 2/2 = 1 = y
;x+y = 1024 + 1 = 1025
;brush için 1 plane uzunluğu
;convert edilen brush size 320x200
;[320/8]*200 = 8000 = $1f40
;Ekranım için 1 plane uzunluğu
;Göstermek istediğim alan 320x256
;[320/8]*256 = 10240 = $2800
press_brush:
move.l  #brush,a0
move.l  #destination,a1
move.l  #3,d0
loop:   move.l  a0,bltaptr
move.l  a1,bltdptr
move.w  #38,bltamod
move.w  #0,bltdmod
move.l  #$ffffffff,bltafwm
move.w  #$09f0,bltcon0
move.w  #$000,bltcon1
move.w  #[16*64]+1,bltsize
bsr     blit_wait
add.l   #$1f40,a0
add.l   #$2800,a1
sub.l   #1,d0
bne     loop
rts
```

İşte olay bu.....

Evet, bu ay sizlere matris hesaplamaları ile blit işlemlerini yapmayı anlatacağım. Şimdi matris nedir? Normal grafik ekranımızı 320 X 256

Spor magazin programları aynı sirk gibi...

şeklinde düşünelim. Yani Low-Resulation. Eğer ekranın boyutlarını 16'ya bölersek ekranımızın genişliği 320/16=20 ve 256/16=16 eder. Dolayısıyla ekranımız 16X16 kutucuktan meydana gelir. İşte buna [20 16] matrisi olur. Bu sayede ekrandaki bir koordinatı verirken 5,4 dediğinizde bu 5X16 = 80 ve 4X16 = 64 koordinatını verir. Şimdi bu matrisin isteğimiz koordinatlarına bir grafik taşıyalım.
Elimizde 16X16 boyutlarında bir grafik olsun. (Tabi bunu iff converter'da raw'a çevirmeyi unutmayın !!!) 4 bitplane olsun . (16 renk) Ana ekranımızda 4 bitplane ve 320X256 olsun. Ayrıca ÖNEMLİ bir hatırlatma !!! 4 bitplane bir grafiği 3 bitplane bir ekrana taşımak isterseniz ne olur ? grafiğiniz 1 plane eksik gözükür. Yani source data < destination ... unutmayın !!!

```
press_brush:
move.l  #brush,a0
move.l  #destination,a1
                move.l  destx,d0
                lsr.l   #1,d0           ;d0/2 anlamında..
                add.l   d0,a1
                move.l  desty,d0
                mulu    #40,d0  ;görünen ekranın 1
                                        satırı 40 byte olduğu
                                      için 40 ile çarpıyoruz.
                add.l   d0,a1
move.l  #4,d0
loop:   move.l  a0,bltaptr
move.l  a1,bltdptr
move.w  #0,bltamod
move.w  #38,bltdmod
move.l  #$ffffffff,bltafwm
move.w  #$09f0,bltcon0
move.w  #$000,bltcon1
move.w  #[16*64]+1,bltsize
bsr     blit_wait
add.l   #32,a0
add.l   #$2800,a1
sub.l   #1,d0
bne     loop
rts
destx:    dc.l      5
desty:    dc.l      4
```

Aynı mantıkla ;

```
press_brush:
move.l  #brush,a0
                move.l  sourcex,d0
                lsl.l   #1,d0
                add.l   d0,a0
                move.l  sourcey,d0
                mulu    #40,d0
                add.l   d0,a0
```

ve

move.w #38,bltamod yaparsanız, convert ettiğiniz source grafiğinin içinden de istediğiniz 16 X 16 lık bölümü seçebilirsiniz. Bu matris işlemleri, oyun yazarken bir map'den isteğiniz bölümleri alıp ekrana değişik sıralarda grafik basmanızı sağlar. Gelecek ay sizlere kısa bitmapların binary hallerinide vericem ve full source'da ilave edicem. Belki anlattıklarımı kavrayamayanlar olabilir, bunu engellemek için size daha açıklayıcı örnekler vericem. Bu sourceları yazmanız biraz zor olacak belkı ama ne yapalım... Belki ilerki aylarda derginin yanıda disket verebilirsek daha iyi olur...

Eğer modeminiz var ise Split Seven BBS (0212- 5717048) den bana mesaj bırakın (Vigo/Mystic) size gerekli source'lar yollarım. Evet, sayfam bitiyor. Gelecek ay sizlere ufak ufak maskeleme konusunu anlatmaya başlayacağım. Eğer takıldığınız bir yer varsa sakın bana yazmaya çekinmeyin. Adresim :

Vigo/Mystic
PK:59 - 81110 - Bostancı - İstanbul

Beşikten mezara kadar olan yaşamınız da mutlaka mutsuz bir birey olmaya zorlanıyorsunuz. Siz kendinizle küçük mutluluk oyunları oynarken artan çaresizliğinizi görmüyor hatta hissetmiyorsunuz bile. Başkalarının bu çaresizliğe, bu hissizliğe çok ihtiyaçları var. Bunu istiyorlar. Gerisine sığındıkları sıfatların tek çaresi sizin çaresizliğiniz. Onların sarkıttığı tek bir ipe bağlı kuklalar topluluğu gibi herkes; biri ne yaparsa diğeri de onu yapıyor. Yer ve zaman değiştirerek. Git gide artan bir kaosa, bir tükenme eşiğine varılıyor. Tüm bencil kuklaların çaresizliği diğerinin ekmeğine yağ sürüyor; anlamsızca. Bu hadde de kimseye güvenemez, kimseden yardım göremessiniz. Bu ipe sımsıkı tutunmalı, çaresizliğinize çare aramalısınız. Bu, diğerlerinin tutunduğu ipi kesmek olsa bile. Ancak kendi kendinize yetemeyeceğiniz bir an geldiği anda çaresizliğiniz istemsizce onaylanıyor ve aniden ipiniz kesiliveriyor. Şu durumda çaresiz bile değilsiniz. Birden Üstünüze birşeyler kapaklanıyor, sizi yarıp geçiyor; elde ediyor. Artık gerçekliği göremiyor, ona dokunamıyorsunuz. Birşey tüm benliğinizi istila etmek üzere. Soluklarınız derinleşiyor ve git gide ufalıyor. Ölümü beklemeye başlıyorsunuz. Tüm sinirleriniz geriliyor. Bir çare bulmak istiyorsunuz; ama ne çaresi? Derin derin solumaya başlıyorsunuz. Çevreniz puslu, kasvetli bir pelte oluşturuyor önünüze. Görmediğinizi hissediyorsunuz; ve ışık sizi terkediyor birdenbire. Ellerinizi yüzünüze götürüyorsunuz ama ne eliniz ne parmaklarınız var artık. Haykırıyorsunuz, bağırıyorsunuz, ağlıyorsunuz. Karanlığın kucağında bir boşluksunuz artık, bir hiçsiniz, hiçbirşeysiniz. Bu korkunç hiçlikte ancak batmakta olan güneşin son parıltıları, karanlığa merhaba diyen yıldızların ilk ışıltısı olabilirsiniz ancak. Son bir gayretle o ışığı yakalamak ve hissetmekle bir anlam kazanabilir mi zavallı ruhunuz? Hayır kazanamaz. Bu ışıltıyla ayrıldığınız o hiçlikten, o boşluktan geriye dönüp son bir kez baktığınızda gördüğünüz tek şey vardır çünkü: Hiçbirşey..."

Bazen kendi kendime garip, ürkütücü ve trajik hayat felsefeleri kurarım. Ne bileyim içimde sanki yıkılması gereken binlerce köprü vardır ama temelleri o kadar sağlam, o kadar kaliteli malzemeden yapılmıştır ki onu yok etmeye çalışmak sanki patlamaya hazır bir bombanın kablolarıyla oynamak gibi gelir bana. Bu bazen oldukça gerilim yüklü, kasvetli bir hava yaratır; ama aynı zamanda ürküten bir zevk dürtüsü de vardır. Sanki bir programcı temeli atmış (tabiki babam) diğeri de o programın çalışması için programcıya yardımcı olmuş (bu da annem) ve diğeri de onu çalıştırırken bir hata bulmuştur (bu da ben). Ama ne hatası? Hata mı var? Yoksa öyle mi zannediyorum? Cevap:Bilmiyorum. Neyse zaten bu satırları okuyan sizler (hala okuyan varsa!) illa ki başkalarının garip hayat görüşlerinin, hayallerinin, umutlarının ve daha birçok şeyin cevabını bilmek zorunda değil. Sizin bilmeniz gereken cevap tabii ki bu sayfanın amacının tamamını oluşturmaktadır...

Bu ay yine mektup yağmuru yağdı dergiye. İrili ufaklı, çeşit çeşit ve bizlerin her zaman hoşlanıp altında dans etmek istediğimiz türden bir yağmur bu. Bu ay gelen mektupların çoğunda geçen ay verdiğimiz Anket sonuçları vardı. Tabii bu sonuçları şimdi açıklamayacağız. İstatiki bir sonuca ulaşmamız için biraz daha mektup gerekiyor; bilmem anlatabildim mi? Tabii bu mektup furyasından payını en çok alanlardan birisi de zebani zone du. Bu mektupları elimden geldiğince açıklamaya çalışacağım; ama daha önce dergiye verilen desteğe bir kez daha teşekkür etmek istiyorum. Böyle zor ve uğursuz bir zamanda, bu destek beni oldukça mutlu etti ve rahatlattı. Bak şimdi ağlayacam yine. Neyse, geçen ayki zebani zone'da bazı cevaplar yine bazı kişileri rahatsız etmiş olabilir diye düşündüm geçenlerde. Özellikle dergiyi yeni yeni alanlar bu cevapları okurken etkilenmiş olabilirler. Herşeyden önce şu açıklamayı yapmalıyım: Bir okuyucu dergiye iyi eleştiri de yapabilir kötü eleştiri de. Ama bir okuyucu, okuduğu derginin sırf bir köşesini beğenmediği için toptan bir şekilde hakaret edemez (Hakaret kelimesinin altını çizin). Bu eleştiri değildir, zira düpedüz küstahlıktır. İnsan ilişkilerinde ve insanlarla olan iletişimde benim temel aldığım bir görüş, bir davranış biçimi vardır: "Ne olursa olsun insanlarla anladığı dilden konuşmak". Başkalarının isteklerine uygun davranış biçimini sergilemek, verilecek tavizlerin üstel olarak artmasıyla sonuçlanır. Bu ise insanın kendi kişiliğine olan saygı ve sevgi standartlarının da azalması anlamına gelmektedir. MegAmiga da bir kişiliktir ve bu kişilik onca özverinin karşılığını hakaret olarak alıyorsa tabii ki tepki verirken de aynı yolu kullanacaktır. "Her etkinin eşit ve ters derecede bir tepkisi vardır". Eleştiri tabii ki yapılır. Yoksa gelişme olmaz. Kötü olarak algıladığımız her eleştirinin bile yapıcı bir tarafı vardır. Ama hakaretin hiçbir eleştirisel yönü yoktur ve yukarda da belirttiğim gibi düpedüz bir küstahlıktan öteye de gidemez...

ANTİKA USTASI

Bu ayki ilk mektup ***CÜNEYT GEDİKLİ*** tarafından Pastırma cenneti olan **Kayseri**'den geliyor. Sevgili Cüneyt, Kayseri denilince benim aklıma iki şey geliyor: 1-Artık İstanbulda bizim sadece vitrinine bakabildiğimiz, bir tanesine vereceğimiz parayla bile gidip 20-30 tane oyun alabileceğimiz (abartma var) ve bu gidişle onun da hırsızlığını yapabileceğimiz Pastırma, ve.. 2-Bizim uyanık gibi gözüken şapşal berberin Kayseriden getirdiği ve ucuz olduğunu tahmin ettiğim pastırmaları bize Cumhuriyet altını fiyatından satmaya kalkışması. Yani Kazıkçı Berber. Zannediyorum senin böyle bir derdin yok; ama anladığım kadarıyla Pastırmanın acısıyla değilde bilgisayarının acısıyla boğuşup duruyorsun. Neyse lafı uzatmayalım. Şimdi Cüneyt, elindeki arşiv gerçekten de bir Antika değer taşıyor. Fakat bu, müzayedelerde saçma sapan zenginlerin şişirilmiş sahte ego tatminlerini doyuracak cinsten bir antika gibi değil. Zaten şanssızlık burada başlıyor: Teknolojinin antika olarak değer kazanacağı tek yer modası geçmiş şeylerin atılacağı bir Hurdalık. İşin üzücü yanı, bu aletlerde onca sanatsal şey yaratıp ölümsüzlüğe kavuşturmak her zaman olası bir durumken,aynı aletin pis, karanlık ve nemli bir Hurdalık deposunda çürümesi ise gerçekten trajik bir durum. Sende eğer, elindeki programları veya oyunları yenileri ile 'Upgrade' etmessen hep işe yaramaz bir antika olarak kalacak. Hele bir de Floppy disketlerde ise Doğal bozulma sürecinden dolayı bozuk bir antika olacak. Miras bırakmak niyetinde olduğun bu antikayı, hiç şüphen olmasın torunların çok iyi değerlendireceklerdir! (nerede değerlenir tahmin et!). Şimdi dergide yazar olmak istiyorsun ve 'ANTİKACI' isminde bir köşe de istiyorsun; ancak sana bulunduğum durumun zorluğunu mantıklı bir şekilde anlatmaya çalışayım: Birincisi, yerleşik bir düzenimiz olmadığı için ben yazıları toplamak için teorik olarak sürünüyorum. Burnumun dibindeki hıyar Turbodan bile yazıları geç alıyorum. Seninkini tahmin et artık. İkincisi 'ANTİKACI' fikri oldukça güzel. Değerlendirilebilir; ama senin Kayseride oturman kilometrelerce bir engel teşkil ediyor. Zaten böyle bir köşe için de henüz tam kararı verememiş bulunuyoruz. Sanırım beni anlıyorsun. Gönderdiğin yazı oldukça güzel. Yazıp yolladığın için ellerine sağlık. Ama dediğim gibi böyle fikri değerlendirmek sana da, bana da pastırmanın verdiği acıdan daha fazlasını verebilir (onca acıyla zar zor başeden ben yeni bir acıya katlanamam; ama pastırma olursa durumların sayısını bir gözden geçiririz). Son olarak, A500+ oyunlarının çoğu A1200 de çalışıyor. Elindeki arşivi rahatlıkla

değerlendirebilirsin (hala kararlıysan tabii). Umarım yardımcı olmuşumdur sana Cüneyt. Ben şimdi hoşcakal diyorum ve sorunun olursa mektup yazmanı diliyorum. Bir gün İstanbula gelirsen bize Pastırma getirmeyi unutma...

KELEPİR CD-ROM

Şimdiki mektubumuz **Çankırı**'da ikamet eden **ÖMER KAMİL SÜLEYMANOĞLU** tarafından yazılmış. Sevgili Ömer, Özel bir TV'de çalışan Amigacılar duyduğum (veya şimdiki gibi okuduğum) zaman inanın ki çok mutlu oluyorum. Ah ah şimdi nostalji yaptım birden bire;neyse. Bütün emelin 3 boyuta tam olarak hakim olmak ise ilk önce makinanın durumuna hakim olmalısın ve tabii cebindeki paraya. 3 boyutlu programlarla uğraşmak zordur, paralı bir uğraştır ve yıpratıcıdır; ama korkunç da zevklidir. Eğer kör bir para bulursan (paranın gözü kördür) hemen bu yönde yatırım yapabilirsin; mesela yeni çıkan 68060 hızlandırıcı bir kart alıp dertlerini tarihe gömebilirsin. Bu konuda sana daha fazla birşeyler söylersem de sonun aynen bizim **MURAT AY** gibi olur. Herif şu anda tüm hayallerini ve tüm parasını bu alete yatırıp iflas etmek üzere. Bu arada CD-ROM'unu satmak istiyorsun ama fiyat biraz pahalı gibi geldi bana. Aslında sende gavur diyarlarından getirtmişsin bunu ve bu fiyata satmak hakkın gibi gözüküyor ama Double Speed bir CD-ROM için 250 Pound veren olur mu bilmem. Ben yine de senin adresini vereyim belki satarsın. Bu arada Cem denen PC'ci arkadaşın için yapacak birşeyimiz yok. Kendisi sağ kulağını sol eliyle başının yukarısından gösterenler familyasındansa kendisine bu yolda başarılar dileriz. Ray Trace servisi aslında çalışıyor ama..ama..ama..Bilmem anlatabildim mi? Evet Ömer sana 3 boyutlu başarılar diliyorum ve mektuplarının devamını bekliyorum. Bu arada herşeyden önce (hızlandırıcı kart, Ram vs. vs.) kendine can çekişmeyen bir Printer kartuşu al. Yolladığın mektup aynı CINE 5'in kodlu yayınları gibi.Zaten geceyarısı(!) binbir çabayla onu seyrettiğimiz yetmiyormuş gibi! bir de seninkiyle uğraşmayalım. Bilmem bunu da anlatabildim mi? Hoşcakal. (Ömer'in CD-ROM'u için ADRES: Buğday pazarı mah. Atatürk bulvarı, çağrı apt. kat:6 daire:51 ÇANKIRI-MERKEZ...bu arada merakımı celbetti; sen gökdelen gibi bir yerde mi oturuyorsun yoksa 51. daire ne?)...

SATILIK RUH

Sıradaki mektubumuz yine şehir dışındaki bir avuç Amigacıdan biri olan ve Bilecik'te ikamet eden **GÖKHAN SAYARER**'e ait. Sevgili Gökhan az kalsın senide kaybediyormuşuz ama son anda gözlerin seni MegAmiga'nın olduğu vitrine baktırmış ve sonunda tekrar Amiga'da karar kılmışsın. Sorunlu bir PC sahibi olmana ramak kala dergi imdadına yetişmiş gibi. Ne mutlu bize. Şimdi dergiyi beğendiğin için teşekkür ederiz. Seninde diğerleri gibi artık devasa sayılabilecek, program bulamama ve bunun sonucunda 'ben şimdi böyle makinanın ta...' ile başlayan ve birtakım sorunlarla devam eden geçici bir sendromun var. Malesef İstanbul dışında durum Trajik boyutlarda. Bunun bir çaresine bakmak için bizim sistem Operatörü olan hıyar **ALİ ÇALIK** harıl harıl çalışıyor. En kısa zamanda bu duruma da bir çare bulacaz merak etmeyin. Şehir dışındaki Amigacılarında durumunu düzelteceğiz size söz veriyorum (böyle devam eden sözlere politik sözler denir ve tamamı da yalandır. Yani ben politikacı olamam ama bu konuda birşeyler yapmaya çalışacağım emin olun). Bu dergiyi PC dergisi zannettiğin için tarafımdan görüldüğün ilk yerde sadece ölü olarak ele geçirilme emri verilmiştir. Dikkatli ol derim. Bu arada bahsettiğin 'ruhu satılmış şahıs' için benim söyleyeceklerim de aynen senin yazdıklarına paralel olacağı için en iyisi hiç bahsetmeyelim daha iyi. Şimdi esas senin sorunlarının çözümlerine gelelim; diğerini siktir edelim (kafiye): *1-* İstanbuldaki A1200 fiyatları sizin oradaki kazıkçılardan çok daha iyi. Burada 20 milyona bir A1200 bulabilirsin(tabii buraya gelirsen). O kazıkçılar A1200'ün pahalı olma nedenini temiz klavye, ingiliz (piçi) klavye vs. vs. olarak zırvalayacaklardır. Kesinlikle kanma. Dikkatli ol. *2-* Valla 'müşteriler tarafından istenen oyunları adrese sağ salim teslim etme başkanlığı' kurarsak olabilir. Yani bu iş için gerçekten hiç vaktimiz yok, özür dilerim. *3-* Yeni Amiga denen şey sadece yanına bir kaç program ve OS3.1 işletim sistemi eklenmiş bir A1200 ve A4000. Hepsi bu kadar. Esas yeniler yılbaşından sonra... *4-* A500'e external drive taktırmak zaten başlı başına lüzumsuz bir hareket. Keza 2,5 MB ram taktırmakta çok işine yaramaz (aslında yarar da, bundan sonra yaramaz). Lütfen şunu anlayın artık A500'lerin devri yavaş yavaş kapanıyor. Şu anda A1200 zamanı. Hem 2.5 MB taktırmak için onca para vereceğine biraz daha biriktirip yeni mükemmel bir makina olan A1200 al. Bu tavsiye diğer tüm A500'lere Ram, Drive ve benzeri şeyler taktırmak isteyen şahıslar için de geçerlidir, teşekkür ederim. Evet Gökhan şimdilik sana hoşcakal diyorum ve mektuplarının devamını bekliyorum. Unutma ki sizler olduğu sürece biz de varız. Hoşcakal...

SEFİL VE REZİL BÜYÜCÜ

Şimdiki mektubumuz Artık sefilliğini iyice garanti eden ve yaşamının son kırıntılarını oturduğu yerde huzur içinde yaşayacağına, boyundan büyük işlere kalkışan ve bilmediği topraklara ayak basan bir yabancıdan, sefil ve zavallı bir yabancıdan geliyor: **FEVZİ ALTUNCU**. Fevzi aldığın istihbaratın kaynağını bir bulursam seni ve o istihbaratı da mektubundaki hikayenin kurgusuna göre yok edicem bunu bilesin. Nesin kardeşim sen; ajan mı? Kim söyledi bunları sana, çabuk söyle belki affederim seni sefil, acuze yaratık. Neyse, yine bana işin düşmüşken seni affedeyim bir kere daha; ama bu son. Artık sabrımı taşırıyorsun ve bu gidişle zaten çürümüş olan iç organlarını dışarı çıkarır sana bunları ruhun bedeninden ayrılmadan gösteririm haberin olsun. Şimdi anladığım kadarıyla 'Yav ben büyüyünce ne olacağım be' sendromuna kapılmış bulunuyorsun. Bu durumda Kapitalizmin faydaları seni pek ilgilendirmiyor. Eğer A500'de para kazanmayı düşünüyorsan işin biraz zor. Doğru, millet jeneriklerden malı götürüyor ama o malı götürene kadar ne mallar alıyorlar bir bilsen. Yani buradan çıkarılacak ders:
İyi alet + iyi para + iyi bilgi = 'Malı götürmek'. Sen A500'le malı götüremessin Fevzi, ama o malı götürüp (A500'ü) yerine daha iyisini (A1200, A4000) alırsan yukardaki formülün bir kısmını gerçekleştirmiş olursun. Ayrıca öyle 'malı götürmek' istiyorsan sayfa dizgisi yapmayı hemen kafandan sil. Zaten ben sana oturup sayfa dizgisini öğretemem çünkü bende daha tam randımanla kulanmıyorum. Ayrıca yine malı götürmek istiyorsan bir karate okulu aç (judo biliyorsun ya) ve malı götür. Halkın içindeki bastırılmış şiddeti ticarete dökmenin yolu....neyse. işte durum böyle fevzi. A1200'lerin Fiyatları 20-25 milyon arasında değişiyor. Gavur diyarlarına kuşlar göndermene gerek yok. biz burada ne oluyoruz hayret birşey...Evet aciz yaratık. şimdi kelleni koparmadan hemen toz ol ve daha güzel mektuplar yazarak gel karşıma. Ayrıca ajanlıkta da iyi para var; tabi malı götürmek istiyorsan...

İŞTE YİNE ONLAR!

Şimdiki mektubumuz bu köşenin müdavimlerinden olan müthiş ve zorlu ikili **ERAY** ve **HALUK**'a ait. Arkadaşlar oralarda mısınız? beni duyuyor musunuz? Nedense sizden ayrı zamanlarda mektup gelse bile bu mektupları beraber olarak yorumluyor ve öyle cevap vermeye çalışıyorum. Siz hala arkadaşsınız değil mi? Aslında ben, size vermiş olduğum cevaplardan dolayı belkide bir daha mektup gelmeyebilir diye düşünüyordum ama yanılmışım. Çünkü bazıları alacakları her cevabın onların gururunu okşamasına alışıkları için bu tür şeylere katlanamıyorlar ve sonra da küstahlaşıyorlar. Sizler gerçekten böyle değilsiniz. Tartışmanın Demokratik boyutlarını herkese gösterdiniz. Diğerleri görmese de ben görüyorum ve sizi kutluyorum. Şimdi her zamanki gibi 'Multiple Skleroz'dan muzdarip bir melonkolik' hastadan daha sorunlu olan mektuplarınıza geçiyorum: İlk önce **ERAY**'ı halledelim(!). Sevgili Eray, mektubunda ki onca yazı arasında en çok bu 'halledelim' kelimesinde bulduğun Erotik anlam dikkatimi çekti. Burada hiçbir ima yok Eray. Tamamen yanlış anlama rüzgarına kaptırmışsın kendini. Buradaki 'halledelim'in anlamı: Sorunu çözmek, çare bulmak anlamındadır; erotik olarak hiç ama hiçbir mesaj içermemektedir. Bu konuda yanlış anlamalara kapılma sakın. Müzik konusunda da garip paranoyaların var gibi geldi bana. Benim 'Zengin Piçleri'nden kastım, hayatlarında daha Metallica'nın ismini dahi duymayıp bir 'unforgiven' veya 'nothing else matters' şarkılarını dinleyerek ona buna 'abi metallica çok iyi grup' diyebilme rezilliğini gösteren ve bu da yetmiyormuş gibi bir süre sonra bunu da kendisi gibi dejenere edip ona buna havasını atan piçleri kastetmiştim; senin gibi bu grubu gerçekten severek dinleyen 'Fan' ları değil. Bu konuda da yüreğini serin tut: Ayrıca 2-3 grup yüzünden aramızın açılmamasını zaten geçen sayıda söylemiştim. Sen de mektubunda bu görüşümü desteklemişsin. Bu gayet mantıklı bir hareket Eray, kutlarım. Anket konusu dergi çıkana kadar bizi de oldukça düşündürdü ama başka çaremiz yoktu; çünkü fotokopi olarak yapsaydık bayağı bir para harcamak gerekiyordu. Yani sorun hep aynı:Para, para ve lanet olası para...Evet Eray şimdilik kısa olan muhabbetimizi başka bir zamana bırakıp daha uzun olmasını dileyerek sana hoşcakal diyorum. Sakın mektup yazmayı ihmal etme (bu arada umarım başarılı bir futbolcu olursun ama ne olur büyük takımlarda oynayan soytarılara benzeme -özellikle Beşiktaşlı Alpaya-).

MEGADETH IS DEATH?

...Ve sıradaki şahıs **HALUK**'a geldi sıra. Haluk naber? Niye mektup yazmıyorsun bakiyim ha? Yoksa sende mi bana karşı cephe alıyorsun? Yok hiç zannetmiyorum; özellikle bu gönderdiğin son (ve en mantıklı) mektuptan sonra. Şimdi istersen dalalım mektubunun ışığa çıkmamış gizemlerine ve

bakalım hangi değerli madenler var: İlk olarak dergi batmadı, sürünerek de olsa devam ediyor. Yeniden çıkmadık, çünkü hiç batmadık. Böyle şeyler söylediğini görmiyim bir daha. Bu arada FRP köşesine destek verin, herif orda mektup bekliyor cevaplamak için. Ne yani hiç kalmadı mı bu memleket de Adventure-FRP oynayan? Seninde o köşeyi çok seveceğini tahmin ediyorum Haluk. Dergiyi sürekli alıp yapıcı eleştiriler yaparak tabii ki bize yardımcı olabilirsin ama her eleştiri yapıcı olmak zorunda değil. Eleştirinin dozu iyi ayarlanırsa amacına ulaşması tahmin edilenden daha fazla olur. Bu iyi veya kötü farketmez; ama hakaret iftira ve yalanla, bu durum çıkmaz bir sokağın soğuk duvarlarına tırmanmaya çalışan kurbanın son çırpınışlarına benzer (way be!). Onun için Haluk, istediğin eleştirileri yapmakta özgürsün. "Ben dergide Zebani Zone'u hiç sevmiyorum" diyebilirsin, buna alınmam ama sırf sevmediğin bir şey için diğerlerini de kurban edemessin. Bu arada dergiye destek vermek istiyorsan Erayla beraber almak yerine tek tek alabilirsiniz değil mi? veya bu dergiyi bitmeden önce alıp bir kenara koyar ondan sonra 3-4 ay hiç bitmeyecek olan 'Megadeth' kitabını alabilirsin. Tabi bu senin tercihin ama destek olmak için öneri istiyorsan al sana yukarda 2 basit öneri. Bu arada Hidden Treasures'ı ben de dinledim. Hoş, güzel ama o müzikleri oturup birkaç kez dinlersin.Sonra tozlu bir rafta ömrünü doldurmasını engelleyemessin. Ama aynı şey (ısrarla) 'Rust in Peace' için geçerli değil. Iron Maiden'nın son 'X Factor' albümünü dinledim. Yeni Solist Blaze Bailey'e birisi 'aynı bruce gibi söyle' demiş heralde. O da öyle yapmaya çalışmış hepsi o kadar. Ben Iron Maiden'ı sadece istikrarlı bir çizgide ilerlediği için takdir ediyorum; müzikal olarak hala bana 15 sene önceki aynı soundu sundukları için değil. Trash ve Death dinlediğim doğru ve bununla övünüyorum. Hiç dinlemediğin bir müzik türü hakkında 'öğk, böğak' gibi kusmuk sesler çıkartarak yorumda bulunamassın (sen değil haluk). Bu türleri, müzikteki çok seslilik, enstrümantal uyum, melodiklik, armoni ve hep istediğim sınırlı bir gürültüyü çok güzel bir çoşkuyla birleştirdikleri için seviyorum. Başkasının sevmesini de beklemiyorum. Diğerleri ne dinlerse dinlesinler ama benim dinlediğim müziğe de 'öğakkk, böğak" gibi aşağılık sakat sesler çıkararak saygısızlık etmesinler. Sana önereceğim grupların başında Gorefest geliyor. Sonra Paradise Lost, Sepultura, Death, Carcass ve tabii ki Cannibal Corps var. Ancak bunları dinlemeden önce tüm önyargılarından kurtulman gerekiyor veya yukarda benim bu müzik için sıraladığım sebepleri hissetmen; yoksa sonuç senin açından başarısız olur. Evet Haluk son olarak, o söylediğin şahıs'la hiçbir şekilde görüşmüyorum, görüşmek istemiyorum. Bundan 6 ay önce sırtıma bir ok saplayarak beni türlü saçma sebeplerle yüzüstü bırakan o şahıs hakkındaki tutumum şimdi de, 50 sene sonra da değişmeyecek. Yani senin anlayacağın 'dergiye güzel bir addition' olayı sadece senin masum hayallerinde kalacak, üzgünüm. Evet Haluk sana hoşcakal diyorum ve mektuplarını bekliyorum.

TAVSİYECİ ADAM

Şimdi sırada BURSA'den yazan bir okurumuz var: HALİL İBRAHİM TAŞOVA. Sevgili Halil, mektubunda yazdığın bir dolu övgü ve tavsiyelerin için çok çok teşekkürler. Bu tavsiyelerin hepsini gerçekleştirmek için biraz daha zamana ve tecrübeye ihtiyacımız var. Dergiyi eğlenceli bulmana özellikle sevindim. Çünkü bu dergiyi çıkarmaktaki amacımızın önemli bir kısmını 'eğlenerek öğrenmek' oluşturuyordu. Bunu başarabiliyorsak ne mutlu bize. Muhabbetlerin içine karışmam tamamen kişisel bir durum. Çok konuşan bir tip olup her alanda ufak da olsa bir fikir ileri sürmek isterim. Böyle köle yazarlar olunca muhabbete ister istemez katılıyorum. Ben oldukça eğleniyorum ya sen? Yazmış olduğun bazı tavsiyeler için birşeyler söylemem gerekiyor Halil: mesela CD32 hakkında. Şimdi bu ülkede kaç tane CD32 sahibi insan var bir tahmin et? bence yok. Öyleyse oyun tanıtımlarında CD32 oyunu açıklayamayacağımız gibi, sonlarına da CD32 diye bir bölüm açamayız değil mi? Bu durumda CD32 oyunlarıyla ilgili bir bölüm şimdilik (yanlış anlamayın şimdilik) gereksiz. Derginin geç çıkışında o kadar karmaşık bir yol izleniyor ki ne siz sorun ne de ben anlatayım; çünkü bu yazıdan takriben 10 gün sonra o karmaşık çıldırtıcı sürece bir kere daha girecem. Şimdi bunları anlatarak ruhumu daraltmak istemiyorum. Yollamak istediğin grafikleri kağıtta da çizip yollasan olur sakıncası yok. Bu arada Bölümlere gönderilen mektupların sorularını da basarsak yer kaybından ölürüz. Dediğin gibi 150 sayfa, kuşe kağıdı ve Renkli bir dergi olursak o zaman rahatlıkla olur. Poster istiyorsan bu derginin daha çok satması ve daha çok reklam alması için öneri veya proje geliştirerek bize yardımcı ol. O zaman Posterle beraber disket bile verebiliriz. Evet Halil sana da bol bol mektup yaz diyerek uğurluyorum. Bu arada Bursada ki futbol izleyicileri neden takımı 8-1 galipken hala futbolcularını yuhalarlar? Bunun cevabını mutlaka istiyorum, hem de sosyolojik ve psikolojik boyutlarıyla beraber...

GRAFİK ADAMI

Bu ayki son mektup İstanbuldan. Bu okurumuzun ismi sadece baş harflerinden oluşmakta: **Y.Z.K.** Ya YZK, niye ismini yazmadın abi mektuba. Böyle çok garip oluyor ama ne yapalım idare edicez artık. Anladığım kadarıyla Teknolojiyle sidik yarışına girmişsin. Bu güzel bir durum. Böylelikle ne yaptığını bilen yeni nesil gelişmesinde önemli adımlar atılabilir ama alt yapı yok abi (klasik geyiktir!). Neyse, eğer iyi grafik çiziyorsan yaptıklarını bizim Beyin Kanseri hıyar yavşak Turboya bir yolla bakalım ne olacak? Bana gönderdiğin resimlere baktım (tamam yukardaki cümle saçma oldu, artık turboya yollamana gerek yok çünkü bendekilerin bir kopyasını ona veririm. Bazen çok güzel saçmalarım ve bu yanımı da çok seviyorum itirazı olan?) Güzel, oturup uğraşıldığı belli oluyor. Ancak müzikler aynı şeyleri söyleyemiycem; yani nasıl desem, nasıl anlatsam? Şey, sadece ben beğenmedim. Yani neden beğenmediği de tahmin et artık. Teknik olarak aksaklık veya programı kullanamama meselesi değil. Bana yakın türde değil de ondan. Ama zannediyorum siz severek yapmışsınızdır. En azından bu 'birşeyler yapma' çabanızı sonsuza kadar takdir ediyorum. Hiçbir şey yapmayıp sağa sola ahkam kesen yavşaklar gibi değilsiniz (bu laf başkalarına gidiyor siz sakın alınmayın). Bu arada beni görmek istemen tamamen senin şansına veya İstanbulda ki bir takım serseri gibi dolaşan olasılıklara kalıyor. Ancak en güçlü ihtimal ay başlarında dergiyi dağıtırken oralarda bulunmam; yani görme ihtimalinin en güçlü olduğu an ay başları. Şimdi Sorularının cevaplarına geçelim: **1-** A1200 Hardware olarak 8 kanal destek vermiyor. Ama software olarak Octamed işini görebilir: yalnız hayal kırıklığına uğrayacaksın belirteyim. Senin sorununun tek çözümü bir Hardware. **2-** Tekken adlı oyunun A1200'de çıkması tabii ki mümkün ama daha önce şu anda PC'lerin durumuna erişilmesi gerekiyor. Yani Amiga'nın yaygın ucuz ve bolca software desteği olan bir makina durumuna gelmesi gerekir. İşte o zaman ah o zaman... **3-** A1200'de 16 kanal destek veren benim bildiğim 2 kart var: Aura ve Akai SO1. Bunlardan Akai SO1'i MIDI olarak kullanabilirsin. Tabii 12 BIT'de beni idare eder diyorsan Technosound Turbo II'yi tavsiye ederim hemde çok ucuz 40 Pound. Evet Y.Z.K sana şimdilik hoşcakal diyorum ve mektuplarının devamını bekliyorum.

Evet bir Zebani Zone daha burada sona eriyor. Bu üç sayfa boyunca yapılan muhabbete katılmak istiyorsanız ne yapacağınızı biliyorsunuz. Ben yaşadığım sürece her zaman buradayım. Zebani Zone'da herkesin sorunlarına, derlerine dayanacak kadar güç vardır. En umulmadık zamanda derdinize bir çare bulabileceğiniz, yalnız kaldığınız zamanda da dertlerinizi paylaşıp muhabbet edebileceğiniz yegane yerlerden birisidir Zebani Zone. Şunu unutmayın, artan çaresizliğinize çare aramak zorundasınız, yoksa ipinizi keserler..HOŞCAKALIN...

Adres: Zebani Zone, P.K 177
BAKIRKÖY-İSTANBUL

KISA KISA

**** Sevgili Orhan pardon ORBAY BUSOYDAN, mektubunu aldım. Kıymetini biliyorum hiç merak etme. Sana bu gidişle 'Altın zarf' ödülü vereceğim. Bu arada dergiye vereceğin sonsuz desteğe teşekkür ediyorum. Adının Orhan olarak algılanma sebebini araştırıyorum (turboyu döverek). Merak etme ve kendine iyi bak.***

**** Sevgili LEVENT TAŞDEMİR, ilk satırları öfke kusan mektubunu aldım. Geç çıkma konusu yukarlarda bir yerlerde işlendi. Bu arada sorduğun 'okuyucuya profilden bakma' sorusu çok ilginç. Unutma ki ben de bir zamanlar okuyucuydum (hala öyleyim) ve bir dergi okuyucusunun nasıl bir karakterde olduğunu az çok bilirim, yoksa dergicilik yapmaz, bu işe soyunmazdık. Kendine iyi bak ve mektup yaz (okuyucuya profilden bakma konusunu tekrar hatırlat. Daha çok söyleyeceklerim var, hoş bir soru aferin).***

**** Sayın EROL ZORLU, şu anda Abonelik sistemini kurmayı düşünüyoruz ancak bir takım sorunlar var onları aşmamız gerekiyor. Eğer aşarsak zaten kendiliğinden olacak bu iş (yani teorik olarak böyle). Amos ile ilgili sorunlarını OMAY isimli sahıya gönderebilirsin. Bu arada istediğin dergiyi yolladık umarız oaraya ulaşır.***

**** Sevgili AYKUT KARAMAN, istediğin sayılar adresine gönderildi. Hatta eline bile geçmiş olması lazım. IDE bir Harddisk'i lök diye Amigaya takamassın. Bu konuda bir yazı yazacağız biraz bekleyin. Ayrıca 420 MB bir harddisk 100-150 dolar civarında (tabii IDE). Amigada oyun kırıcı program var; eski utility'lere bak veya Action Replay al (istersen sana satarım).***

Hayatın bir anlamı varsa o da yaşamaktır.

YILBAŞI PROMOSYONU
HEDİYE YAĞMURU

İşte Yılbaşı süprizimiz! Hediyeler kazanmanız için tam 1 ayınız var. 1-12-95'den 31-12-95'e kadar tam 1 ay boyunca alığınız her oyuna çeşitli hediyeler kazanacaksınız. Siz de katılın ve bu yılbaşı fırsatını değerlendirin.
Hediye listemiz aşağıdaki gibidir:

OYUN ÇEKİMİ:	HEDİYE
2 OYUNA	1 adet oyun
5 OYUNA	1 Noname 3.5 Disket
6 OYUNA	1 Logic 3.5 Disket
15 OYUNA	1 adet Toz örtüsü
16 OYUNA	1 adet Mouse Pad
22 OYUNA	1 adet monitör toz örtüsü
36 OYUNA	1 adet 40'lık disket kutusu
45 OYUNA	1 adet 80'lik disket kutusu
45 OYUNA	1 Kutu Noname disket
50 OYUNA	1 adet Astek Joystick
50 OYUNA	1 adet Cam ekran filtresi
55 OYUNA	1 kutu Logic Disket
70 OYUNA	1 adet 120'lik disket kutusu
85 OYUNA	1 adet Apachy Joystick
110 OYUNA	1 adet Python-1 Joystick

KREDİLİ SİSTEM DEVAM EDİYOR

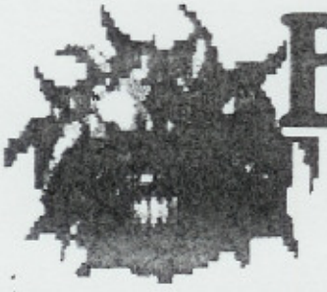
Siz de katılın, adınız MegAMIGA'da yayınlansın. Sizin de değerli hediyeleriniz olsun. İşte KASIM ayında ilk 10'a girenler:

1-METİN KILIÇ (104 Kredi)	6-ALİ AYCAN (29 Kredi)
2-ARAS ÇAĞLAR (60 Kredi)	7-SERKAN ÖNER (27 Kredi)
3-AHMET ÖZSU (40 Kredi)	8-ERDAL ORAK (24 Kredi)
4-ONUR BAYKAL (37 kredi)	9-İBRAHİM DENİZ (23 Kredi)
5-MURAT GÜMÜŞ (31 Kredi)	10-KIVANÇ HELVACI (22 Kredi)

Sizde Kredili Sistemden yararlanmak ve bedava oyun çektirmek istiyorsanız daha ne bekliyorsunuz...

ADRES: Mehmet akif cad. 4.sokak, no:38
ŞİRİNEVLER - İSTANBUL
TEL: (0212) 5517527 FAX: 551 75 27

İstanbul dışına kargo ile siparişleriniz gönderilir

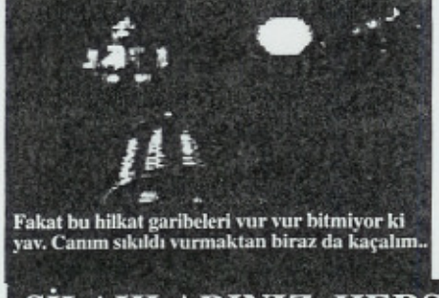


BLOOD SWEAT

Birşey beni kendine doğru çekiyor. Damarlarımdaki

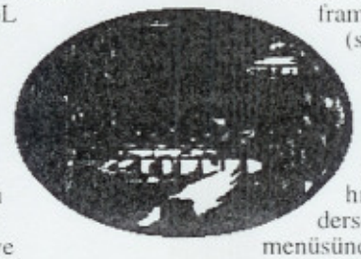
"Buyrun birşey mi istediniz?" dedi şu karşımdaki pislik ama ben ona bir vurdum..

...ama vurmama tam sevinemeden diğer köpekler bir it sürüsü gibi üstüme saldırdı..



Fakat bu hilkat garibeleri vur vur bitmiyor ki yav. Canım sıkıldı vurmaktan biraz da kaçalım..

Merhaba millet thiz iz ItaL blasting your cooL MaG! Evet gene hiper manyak bir oyunla karşınızdayım. Zebani'nin gece yarısı arayıp zorla yazdırdığı ve yarına hazır olacak dediği oyunumuzun adı FearS. Evet şu adı son günlerde çok duyulan ve yaklaşık 2-3 ay önce çıkan preview versiyonuyla pek çok kişiyi umutlandıran bu oyun tam bir doom diyebiliriz. Grafik detayından hızına kadar herşeyiyle 4/4'lük yapmış adamlar. Oyunu programlayanlar Fransa'nın ve Amiga Scene'inin ünlü gruplarından BomB! grubunun elemanları. Demo tekniklerinin ve dizayznlarının kullanıldığı bu başarılı oyun daha oldukça genç olan ManyK firması tarafından piyasaya sürülmüş. Oyunu ilk yükleğimiz zaman karşımıza akan kanlarla yazılmış oldukça etkileyici bir FeaRs yazısı çıkıyor. Ateşe basıp bu ekranı geçince oyunun asıl menüsüne ulaşıyoruz. Burada oyunun grafik detayından zorluğuna kadar her türlü ayarlamayı yapabiliyoruz. İstediğimiz takdirde bu menüden yapabileceğimiz ayarlamalar ile oyunu iki arkadaş null modem cable (serial portları birleştiren ve modem olmaksızın bilgi akışı sağlayan kablo!) sayesinde oynayabiliyoruz. Eğer yeterince hızlı bir makineyem sahip iseniz oyunu çok hızlı bir biçimde 256 renk ve bütün detaylar % 100 halde 50 frames per second olarak (saniyede 50 kare - insan gözü sadece saniyede 24 kare yakalayabiliyor!) oynayabilirsiniz. Yok eğer benim Amiga'mın hızı buna yetersiz derseniz options menüsünden tavan ve yer texture'larını kapayabilirisiniz. Böylece hızlı bir oyun oynayabilirsiniz sizde! Ama eğer ben detaydan fedakarlık etmem, tavan ve yer texture'ı isterim diyosanız oyunu full screen değilde daha küçük bir pencereden oynayacaksınız demektir. Bu arada oyunda karşımıza zırt pırt 256 renklik grafikler çıkıyor (hani şu demolarda çıkan türden! eeee! BomB rulz!).



Hops! Geçelim oyun hakkında detaylı bilgilere. Oyunu joystickle oynuyoruz. Silah seçimlerini ise klavyedeki sayı tuşları ile yapmaktayız. Mesela 2 numaralı tuş çifteli tüfek olurken 1 numaralı tuş rapier kılıç oluyor. Bu kılıç silahımızın mermisi bittiği zaman bizim 'ya hamle bre kafir' yapmamızı sağlıyor. Oyunda yerlerde duran kutuları ve şarjörleri almak suretiyle mermi ve yeni silah takviyesi yapabiliyoruz. Ayrıca gene yerlerden bulacağımız kızıl haç paketleriyle enerji takviyeside yapabilmekteyiz. Buna ek olarak etrafta gizlenmiş vaziyette duran '1 UP' yazılarını alarak extra haklar elde

SİLAHLARINIZ, HERŞEYİNİZ...

Dagger

Silah kolleksiyonunuzun en kötüsü. Bununla bırakın ya ratığı bayat bir ekmek bile kesemessiniz.

Machine gun

Bu silah seri şekilde yaratık cinayeti işleyeceğiniz yegane silah. Fakat peynir ekmek gibi harcamayın, günah

Plasma gun

Çok acelem var işe yetişmeliyim diyenler için bir kodumu oturtan cinsten. Fakat nadide bir parça

Rocket launcher

İşte ortalığı kana bulayan ve her acemi teröristin rüyası bir silah. Buna sahipseniz olay bitmiştir abi...

Shotgun

Eğer vahşi bir kovboy kasabasında olsaydınız iyi bir silah olabilirdi. Ama burda yaratık avlıyoruz kardeşim.

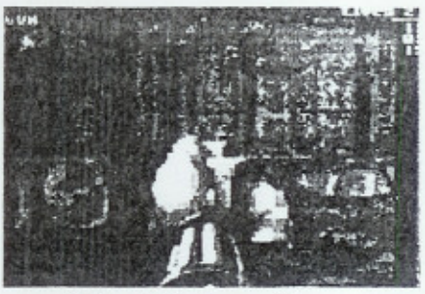
Chainsaw

Bu makinalı testere ile yaratık kesmek en az ağaç kesmek kadar zevkli. Orta ya çıkan pis kan kokusuna aldırmayın

Omay ve Turboyu dövecek adam aranıyor...

...and FEARS

kan dışarı çıkmak isityor. Fakat bu da ne? bu...yoksa...



Sol tarafta görülen biçimsiz yaratık kanlı ve canlı bir şekilde bana saldırıyor. Oldukça da kararlı gözüküyor. Sağ tarafta ise aynı salağın ölü halini görüyorsunuz.

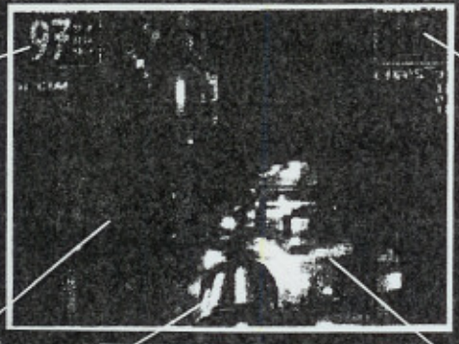
edebiliyoruz ancak bunlar genelde acayip bir şekilde iyi saklanmış oluyor. Oyun içinde dolaştığımız labirentlerde bulunan gizli hazine odaları sayesinde daha önce bahsettiğim extra silah. mermi. enerji. hak gibi şeylerden bol miktarda edinmeniz mümkün. Bu odaların kapıları genelde oyun içinde hakim olan renk uyumuna uymayan acayip renklerde oluyor (mesela kahverengi duvarların arasında mor veya mavi duvarlar yada kapılar). Bu şekilde bu odaları bulmakta kolay oluyor. Ayrıca bu gizli kapılar bazen bizi direk olarak bölüm sonuna taşıyor. Herneyse oyun içinde bize birbirinden acayip yaratıklar saldırıyor. Bunlar bazen teker teker bazen de pusu kurup üçer beşer saldırıyorlar. Bazen bu yaratıkları alt etmek oldukça zor oluyor. Zaman zaman karşımıza çıkan ve imdadımıza yetişen enerji kalkanları bizi hem bu ölümcül yaratıklara karşı korurken hemde önümüze çıkan ve mecburen içinden geçmek zorunda kaldığımız lav ve asit nehirlerinden geçici biri sürede olsa %100 koruyor (hayret nasıl olmuşta birileri bize acımış ?!).

Fears'ın başla bir özelliğide oyunun iki makinenin seri bağlanması yoluyla çift kişilik oynanabilmesi. Bu şekilde oyuncular kullanacakları adamı (yaratık veya insan) seçtikten sonra birbirlerine karşı ve ortak bir oyun oylanayabiliyorlar. Buda oldukça zevkli oluyor. Ben bi bizim Nock ile test ettim. Adamı yendim yendim durdum heheehe!

Valla Fears işte böyle bir oyun. İnsanı içine çeken atmosferi. güzel grafikleri ve akıcılığı sayesinde sizleri ekran başına yapıştıracağından eminim. En azından benim bile uykum kaçtı ve şimdi bu yazıyı bitiridikten sonra uyumak yerine biraz Fears oynayacağım. Bu arada unutmamdan söyliyeyim oyun AGA grafik çipsetli Amigalar için yapılmış. Hızlı bir Amiga ise tercih sebebidir. Benim Falcon la oyun F-117 ler gibi uçuyodu walla. Ama standart bir Amiga 1200'dede oyun yeterli düzeyde hızlı bundan emin olanbilirsiniz. Alın oynayın ve bu klasiği mutlaka arşivinize katın. Oyun normalde harddisk install edilemiyor fakat benim elimde hd installer'ı mevcut. isteyenlere dergiye disket gönderirlerse sağlayabilirim. Neyse BYZ!

Ital

KILAVUZU KARGA OLANIN....



Burasının dolu olmsı demek daha çok terör yaratacağınız anlamına gelir. Orada burada buluna tüm cephaneleri alın. Yoksa dagger ha

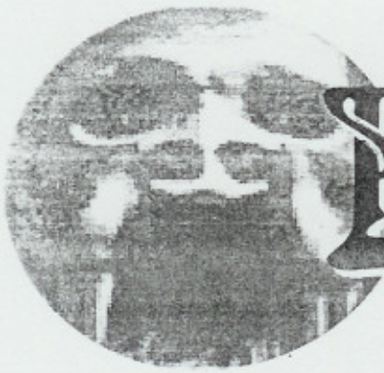
Burası sizi en çok ilgilendiren hususların başında geliyor. Ölü ve başarısız bir yaratık avcısı olmak size komuyorsa burası '0' olabilir

Şuradaki freskin amacı oyunu oynarken ödünü zün patlamasını sağlamak. O kadar. Sanatsal değeri yok galiba. Zaten olsa orada işi ne ki!!??

Sialh icad edildi mertlik bozuldu lafı bu oyun için geçerli değil. Hem öyle olsa bile bu yaratık sizi darmadağan eder. Bu yüzden siz olun silahlı olun...

Gördüğünüz gibi ne idüğü belirsiz bir yaratık. Nasal bir evrim sonucu böyle olmuş bilmiyoruz ama şunu biliyoruz ki bu pis yaratıklar mutlaka ölmeli...

Lady Dianasesk makina sıymış da haberimiz yok....



Tehlikeli dehlizlere girmenin tam zamanı...

DUNGEON

Yağmur yağıyordu... Torham Zed çalıların arkasında birşey olduğunu farketti. Otlara yöneldi. Bu şey hareket ediyordu. Ama çok garipti. Bu ne bir hayvan, ne de bir dervişti. Düpedüz büyülü birşeydi. Elindeki bıçağı savurdu. O şey birden yok olup, tepedeki Skullkeep şatosuna doğru yükseldi.

Skullkeep şatosuna yüzyıllardır giren olmamıştı. İlginç bir kilidi vardı ve bu kilit dört anahtarla açılıyordu. Kimse bu anahtarların nerede olduğunu bilmiyordu. Torham sadece Keys Of Destiny (kader anahtarları) ve Keys Of Doom (Kıyamet anahtarları) isimlerini biliyordu. Torham Zed, amcası Mylius'un emriyle Ra clan'da gözcülük yapıyordu. Rüzgar Mevsimi başladığı için halk kentten ayrılmış, bu zamanlarda yaşadıkları Lylian Plains'deki sıcak evlerine taşınmışlardı. Kentte sadece askerler ve dükkan sahipleri kalmıştı. Burada görevde olan askerler yiyor, içiyor ve aralarında kumar oynuyorlardı. Torham Zed şehre döndü. Amcası onunla birşey konuşmak istiyordu. Onula kontak kurduğu koruluk bölgeye gitti. Konuştukları çok ilginçti. Skullkeep şatosunda "biri" Zo-Link isimli aleti durdurmuş ve kötülüğüyle tüm evreni etkisi altına almaya karar vermişti. Torham Zed inanmadı. Amcası Mylius yaşlı bir bunaktı. Hem tek kanıtı bunları rüyasında görmesiydi. Yine de sordu: "Bu birisi kim?". Bağlantı koptu. Ve amcası bir daha ona ulaşamadı. Torham kafasında sorularla yürüyordu. Kimdi bu birisi? Doğru olabilir miydi? Birden durdu. Bir sütun. Üstünde ay ve güneş işaretleri var. Düşündü. Sütuna dokundu. Birden garip yaratıklar etrafını sardı. Torham korktu. Bıçağını çıkardı. Bağırarak saldırdı. Yine aynı şey olmuştu. Yaratıklar toz haline dönüşüp Skullkeep'e gitmişlerdi. Mylius doğru mu söylüyordu? Korktu. Korkusunu bastırmak için var gücüyle sütuna vurdu. Birden bir ses "Seni tanıyorum" dedi. Şaşırdı. Kafasını kaldırdı. Karanlıkta bir kadın vardı. konuşmaya başladılar. Kadın Mylius ne söylediyse aynen söyledi. Demek doğruydu. Ve Torham yine sordu: "Birisi kim?". Kadın şatoyu gösterdi. "Şatoya gir ve Zo Link'i tekrar çalıştır. Ama bunu yalnız yapamazsın. Yanına adam al." . Ve gitti... Torham hala kimle karşı karşıya olduğunu bilmiyordu. Bilinçsizce "Hall Of The Champions" a yöneldi. Oradaki savaşçılar ya onunla alay ederlerse. Bunu kabul etmezlerse... Yapacak bir şey yoktu. İhtiyacı olduğu özelliklere sahip üç yürekli şampiyona tüm olanları (biraz abartarak) anlatacak ve onları da yanına alacaktı."

Bu kapılardaki tipleri iyi kullanmanız gerekir. Kavgacı yerine uyuşuk bir tip almayın sakın...

Orda bir yaratık var uzakta. O yaratık bizim yaratık değildir. Sevmesek de o yaratık kötü bir yaratıkdır...

İşte temel ihtiyaçlarınızı gidereceğiniz güzel bir bölüm. Eh anlatacak birşey yok ki. Resim herşeyi anlatıyor...

Yıl 1990. bir arkadaşımın verdiği "Lord Of The Rings"i okuyorum. Hayatım değişmese de müthiş ilginç geliyor. Kitabı geri verirken, sevdiğimi söylüyorum. aldığım cevap "FRP oynuyor musun?" oluyor. O sıralar Space Quest 1 oynayan ben susuyorum. Dungeon Master'i getiriyor. Mutlu oluyorum. Oynuyorum. Seviyorum. Zevkli. Sonra "Chaos Strikes Back" çıkıyor. Sistem aynı. Zaten Dungeon Master'ın devamı. Onu da oynuyorum. Sonra "Eye Of The Beholder" falan çıkıyor. Herkes bu tip oyun oynamaya başlıyor. Black Crypt, Crystal Dragon, derken işin boku çıkıyor. Taa ki...

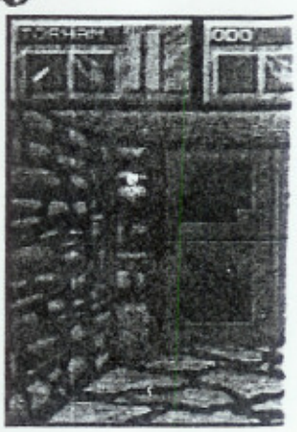
DANCIN MESTIIIIIRR!!!! Gesseni bi öpüyim. Len amma da özlettirdin kendini! Heheee! Demek sonunda çıktın!

Evet, çıktı. Mart ayında bir bilgisayar dergisinde Dungeon Master-2'nin çıkacağını okuyunca dibim düşmüştü. Sonra heyecanım yatıştı. Bir türlü çıkmadı. PC'de gördüm. Hoşuma gitmedi. Sonra... Kapı önünde bir paket. Ve burdayız. Mutluyum. İlk şoku atlattıktan sonra oyundan söz edeyim.

Oyunu bozulmamış olan ve 9MB boş yeri mevcut harddiskinize install ettikten sonra ikonuna basıyorsunuz ve oyun çıkıyor. Menüden New Game'i seçerseniz yeni oyuna başlıyor, Resume'u seçerseniz eski save'inize devam ediyor. Quit'i seçerseniz de WB'e dönüyorsunuz. Güzeel.

Şimdi yardımcı olur ümidiyle size meslekleri ve özellikleri açıklayacağım.

Fighter her işini kavgayla halleden güçlü kuvvetli bir karakterdir. Bir kodu mu oturtur. Ninja küçük silahlarla veya çıplak elle savaşabilir. Ranged weapon denen ok, taş, bıçak gibi şeyleri atmada ustadır. Düşmana langır lungur girmek yerine sessizce ve kurnazca düşünüp savaşır. Priest korunma büyüleri ve iksir yapmada ustadır. Wizard manasını düşmana gönderen saldırı



Burak kurt, playback yaparken rezil olmuş...

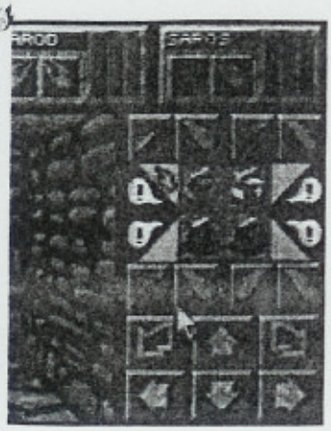
MASTER 2

büyüleri yapar. Bir karakter bir kaç mesleğe sahip olabilir. Bu meslekleri yapabilme kapasitesi Neophyte, apprentice, novice, journeyman filan diye adlandırılır. Bir meslekle ilgili başarılı bir iş yaptıkça, o meslekte biraz daha deneyim kazanır. Bir süre sonra da kademe atlar. Gelelim karakter özelliklerine... Strength, güç, kuvvet. Faytırlarda olmazsa olmaz. Dexterity, refleks, hız, kas kontrolü, her mesleğe yarar. Wisdom, bilgelik. Priest ve Wizard'ların var olma sebepleri. Vitality karakterin ne kadar çabuk iyileşeceğini, darbelere ne kadar dayandığını falan belirler. Anti-Magick büyüyle yapılan saldırılara olan dayanıklığı gösterir. Anti-Fire ateş elementine olan dayanıklılıktır.

"Mart ayında bir bilgisayar dergisinde Dungeon Master-2'nin çıkacağını okuyunca dibim düşmüştü. Sonra heyecanım yatıştı."

Oyuna "Hall Of The Champions" da başlıyoruz. Elimizde Torham Zed var. 3 tane karakter daha seçeceğiz. Duvarlarda 15 değişik karakter bulunuyor. Bir karakterin önüne geçip mausa basarsanız bir pencere açılıyor. Göze basılı tutarsanız, karakterin özellikleri, ağıza basınca su-yemek durumu görünüyor. Ayrıca biyere basmıyorken adamın elindekileri görüyorsunuz. Karaktere kanınız ısındıysa "Size baba diyebilir miyim?" diye sormak yerine sağdaki kolu çekersiniz ve partinize katılır. Diğer 2 karakteri de seçin. Oyun içinde herhangi bir karakterle ilgili bir iş yapmak istediğinizde o karakterin adının bulunduğu (ekranın üstünde) yere pointerı getirip sağ tuşu ellerseniz bir pencere açılır. Adamınızın-Kadınınızın giydiği zırhlar, elindeki objeler, su-yemek durumu, taşıdığı ağırlık-taşıyabileceği ağırlık, Health (Güç kapasitesi), Stamina (Yorgunluk kapasitesi), Mana (Büyü kapasitesi) hakkında bilgi alırsınız. Bir obje elinizdeyken göze gelirseniz (!) o objenin ağırlığı ve adı yazılır, ağıza gelirseniz o objeyi yer (ya da yemeye çalışır). Göze elinizde hiç bir şey yokken adamın özellikleri hakkında bilgi edinirsiniz. Eğer bu pencerenin üstünde bulunan isme kliklerseniz isim yazabilirsiniz. (Kısa bir ilk isim ve uzun bir ikinci isim). Sağ üstteki disket ikonuyla disket menüsünden SAVE LOAD-QUIT işlemlerini halleder. Zzzz ikonuyla dinlenip güç toplarsınız. Sağdaki X ikonu pencereyi kapar. Ayrıca ekranın herhangi bir yerinde sağ düğmeye basarsanız parti liderinin ilgili penceresi açılır. Oyunda yürümeye yarayan okların bulunduğu bölümün üstünde bir bölme mevcuttur. Buradan adamlarınızın yürüme düzenini ayarlayabilirsiniz. Ayrıca savaş esnasında adamınızı bir başka tarafa döndürebilirsiniz. Mesela en arkada yürüyen karakter, arkadan gelen bir saldırıda geri dönmüş ve oraya doğru vuruyor olabilir. Ayrıca bir tanesinde el olan, dört tane üçgen boşluk dikkatinizi çekebilir. Eğer bir karakterin üçgen boşluğuna (!) mousela basarsanız o karakter parti lideri oluverir. Bir de üstte ve altta bulunan dörder kutucuk var. Üstteki kutucuklar önde yürüyen karakterlerin sağ ve sol ellerindeki eşyaları, alttakiler de arkada yürüyenlerinkileri kullanmaya yarar. Her türlü sandık, kutu, vs. burada açılır. Oyunun başında aldığımız Magic Map'i buradan kullanırsınız, dövüşlerinizi buradan yaparsınız.

Gelelim büyü olayının faydalarına... Karakterlerin yanlarında bulunan içi ünlem dolu baloncuktan büyü yapabilirsiniz. Bu kutucuğa basınca ilk olarak büyünün gücü belirlenir. (LO/ UM/ ON/ EE/ PAL/ MON) Soldaki en düşük, sağdaki en güçlü büyüdür. Sonra element belirlenir. (YA/ VI/ OH/ FUL/ DES/ ZO) Sonraki aşama formdur. (VEN/ EW/ ROS/ KATH/ IR/ BRO/ GOR) En sonunda da Alignment belirlenir. (KU/ DAIN/ NETA/ RA/ SAR) Büyüleri etrafta bulduğunuz başka büyüleri keşfederek, ya da kağıtlardan okuyarak öğrenirsiniz. Büyü isimlerinde güç simgesi geçmez. Büyüde kullanacağınız simgeleri seçtikten sonra simgelerin belirdiği yerebasarsanız büyüyü yapmaya çalışırsınız. Artık levelınız elverdiğince büyü tutar ya da tutmaz. (Başka seçenek de yok zaten) Oyunun eski versiyonunda öğrendiğiniz büyünün adı latin harfleriyle yazılı olurdu. (DES VEN gibi) Böylece siz oyunun manualına sahip olup büyünün simgelerini öğrenerek oyunda kullanmalıydınız. Fakat bu oyunda büyüyü öğrenirken de simgeleriyle öğreniyorsunuz. (eğer bir yerde sadece büyünün adını yazarsa diye size simgelerin isimlerini verdim) Oyunda copy protection yok. Şimdilik kod da sormuyo.



Buradaki kahramanı uyandırmak isteseniz bile o kalkmayacak. Gariban uyuyor işte...

Masanın üzerinde nefis yemekler var! Bir tek ben eksiğim. Ne? görmüyor musunuz?

Bu çelik kapıyı açmak ev kapısı açmak kadar kolay değil elbet. Büyü yapın desem.

SAINTS COMPUTER

☞ AMIGA, PC, SEGA, GAMEBOY, GAME GEAR oyunları.

☞ Her türlü bilgisayar yazılım, donanım programları.

☞ Bilgisayar yedek parçaları.

☞ Tamir ve bakım servisi.

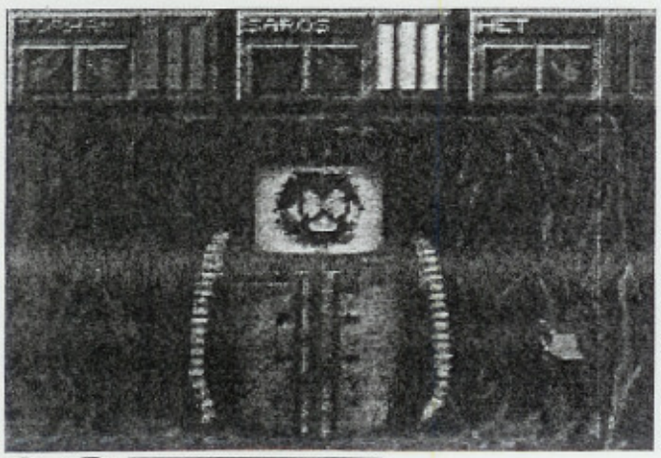
Pazar günleri açığız.

☞ TEL: 663 81 44

ADRES: Demir Yolu Cad.
Latif Pasajı No:1 /1
YEŞİLKÖY - İST.
(İş Bankası Yanı)

farkedilebilecek özelliklere... Grafikler için söylenecek söz yok. Muhteşem. Eğer Ram'ınız da standart 2MB'nin üstündeyse oyun içi ses ve müziklere diyecek yok. Oyunda her adımda yavaşça animasyonlu yürümesi (her ne kadar 3 frame'lik olsa da) iyi görünüyor. Yani herifler aşmış. Tamam, oyunun yazısı fazlaca duygusal (ilk oynadığım ve sevdiğim bilgisayar FRP'si olduğu için) oldu, ama valla hiç bir abartı yok. Oyun HARİKA!
Ayrıca "Sample_palette.IFF" dosyasını Dpaint gibi bir çizim programıyla açıp, paletini değiştirmeden 32x29'luk bir surat resmi hazırlarsanız ve bunu herhangi bir karakterin suratının yerine koymak isterseniz, save ederken "Karakterin_ilk_ismi.IFF" ismini kullanın. Örneğin "Kol Del Tac" isimli karakterin resmini değiştireceksiniz. 32'ye 19'luk resmi KOL.IFF olarak save edin. Böylece, resim yapma kabiliyetinizle doğru orantılı olarak karakterlerle bütünleşmeniz de kolaylaşacaktır.
Bir de RAM'ınızın durumu iyiyse (2MB'tan fazla ise) stereo bir ses sistemini kullanmanızı (Bilgisayarın ses çıkışlarını hoparlör ya da en basitinden kulaklığa bağlamak) tavsiye ediyorum. Sağda bir yaratık yaklaşırken sağdan ses geliyor. Soldan... neyse uzatmıyım. Yani ses sistemi de muhteşem.
Sonuçta biz "Abi bana oyun. Arcade bile olsun, yine de oynarım." diye zırlarken, Dungeon Master 2, "Soburttunyugurt ulanhestirturtşupuştunk" diye çıktı. Bu oyunu beğenmeyecek adama ben "Anatawa baka desu." derim. Valla oyunu almamanız için hiçbir sebep bulunmamakta, yani gidip bir zahmet alın. Biraz düşünün. En son ne zaman tek bir oyunun başında günlerce oturdunuz? Ben en son Dark Queen'de böyle olmuştum. Bu oyunda (henüz olmasa da) böyle olacağım. (En azında şu iki haftalık vize boku bitince). Mutluyum. Artık yaşamam için hiç bir sebep kalmadı. Vizeleri ve oyunu bitirip intihar edicem. Ben gidiyorum, ağlama anne...

Suicyco

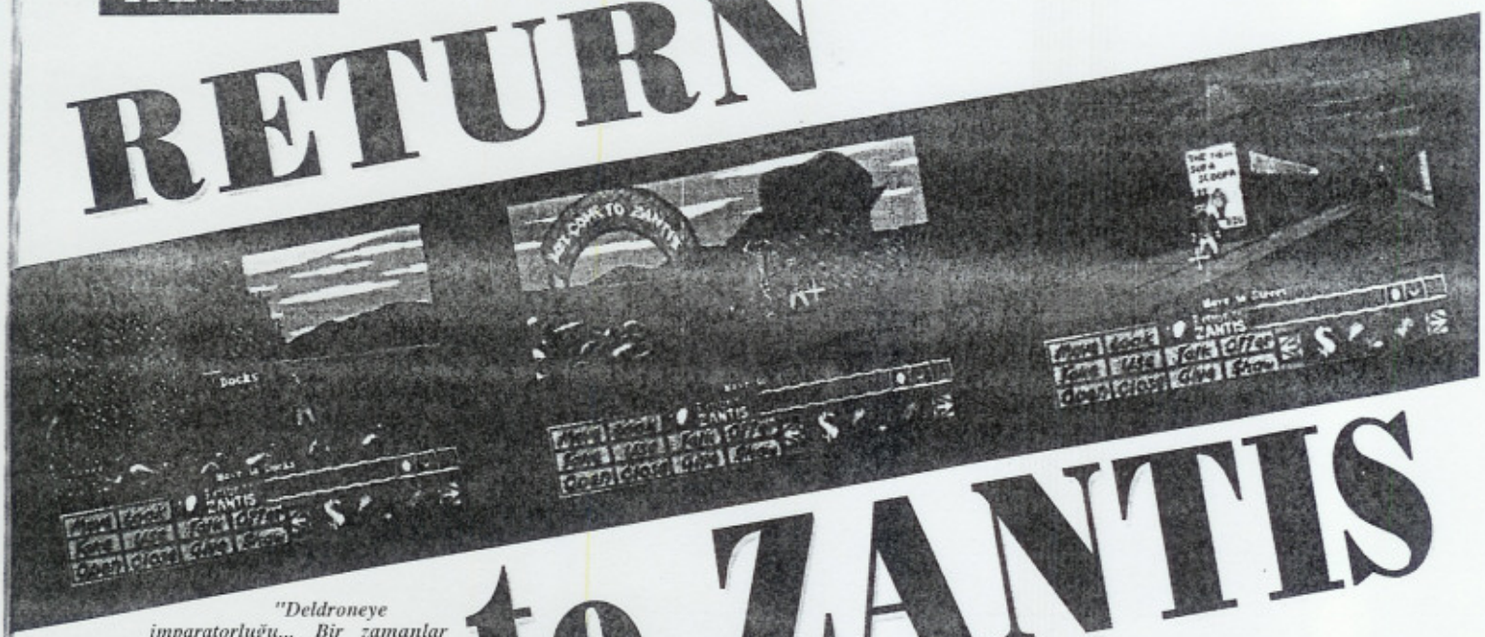


Oyunda karşınıza böyle 1000 tane! kapı çıkacak. Hangi kapıda ne gibi süprizler var kimbilir. Kapıları açmadan önce bir silahı hazır bulundurun mutlaka veya etkili bir büyüyü. İkiside işe yarar...

Bazen en çok istenilen şey sona doğru ilk adımdır...

TANITIM

RETURN to ZANTIS



"Deldroneye imparatorluğu... Bir zamanlar evrenin büyük bir bölümünde hüküm sürmüş büyük bir devlet. Yüzyıllar süren iç savaşlar sonucu yıkılmış. Aradan bir kaç yüzyıl geçiyor. Deldroneye sadece efsanelerde yaşıyor. Bunlardan biri de kaybolmuş dev hazine... Kimse aramıyor. Çünkü kimse Deldroneye'ın nerede olduğunu bilmiyor. Dedik ya... Sadece efsaneler... Ve Deldroneye'ın sahip olduğu düşünülen bir gezegen bulunuyor... Falcon... Genç maceracı ve hazine avcısı... Hazineleri bulmayı kafaya koymuş. Eh, koyduğu gibi de bir bölümünü buluyor. Ve..."

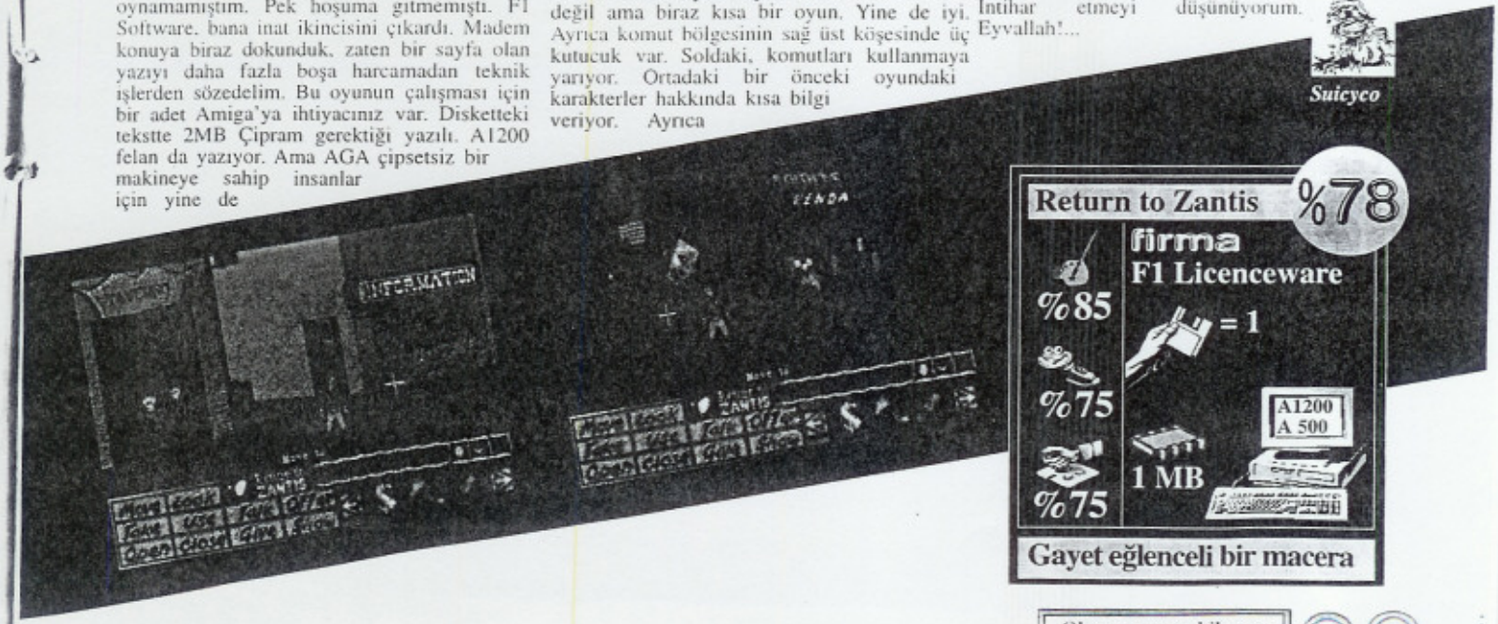
Ve'si hazineleri çaldırıyor. Sonuçta kabak gibi Relics 1 bitiyor. Return To Zantis, Relics'in devamı...

Bundan bir süre önce çıkan Relics'de Falcon beyefendi böyle işlerle uğraşıp cep doldurdurmaya çalışıyordu. Sonunda parayı çaldırdı. Ama aptal herif parayla saadet olmayacağını farketmemiş olacak ki yine bizle... Samimi söylemek gerekirse bu Relics 1'i aldıktan sonra bir kere bakmış ve oynamamıştım. Pek hoşuma gitmemişti. F1 Software, bana inat ikincisini çıkardı. Madem konuya biraz dokunduk, zaten bir sayfa olan yazıyı daha fazla boşa harcamadan teknik işlerden sözedelim. Bu oyunun çalışması için bir adet Amiga'ya ihtiyacınız var. Disketteki tekstte 2MB Çipram gerektiği yazılı. A1200 felan da yazıyor. Ama AGA çipsetsiz bir makineye sahip insanlar için yine de pek büyük bir sorun yok. Zira oyunun yazılımı tamamen AMOS'la yapılmış. Ve AMOS da AGA grafikleri algılamıyor. Bu arada herifler biraz salakmış. Control ve C'ye basınca CLI'da "Failed return code Bilmemkaç" yazıyor. Bildiğim kadarıyla "Break Off" gibi ekonomik ve işlevli bir komut mevcuttu. Ayrıca Amiga ve A'ya basınca arka plana geçebiliyorsunuz. Egze faylının ikonu da AMOS Kompaylırın difoolt ikonu. Bayağı özensiz yapılmış olsa da bunlar küçük şeyler. Önemli olan şey ise oyun. Gelelim oyuna...

Oyunun oynanış tipi Lucas oyunlarına benziyor. Komutlar: MOVE (hareket ettiriverme), Look (inceleme), Take (alıverme), Use (Kullanma), Open (Açıverme), Close (kapama), Talk (ağzı hareket ettirip karşıdakinin anlayacağı sesler çıkartma), Give (verme), Show (gösterme). Yürütme için mouse kullanılıyor. Oyun sistem olarak fena değil ama biraz kısa bir oyun. Yine de iyi. Ayrıca komut bölgesinin sağ üst köşesinde üç kutucuk var. Soldaki, komutları kullanmaya yarıyor. Ortadaki bir önceki oyundaki karakterler hakkında kısa bilgi veriyor. Ayrıca aranızdaki ilişkinin nasıl olduğunu hatırlamanız için bir önceki oyunda sarfettikleri bazı cümleleri gösteriyor. En sağdaki kutucuk ise çok kısa bir Credits yazısı gösteriyor. Oyunda save menüsüne geçmek için HELP'e basmanız yeterli olacak.

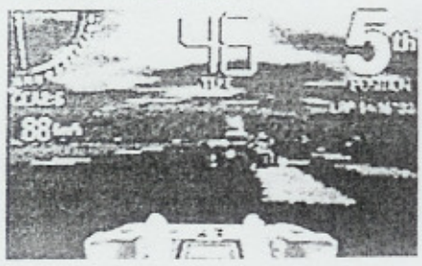
Tamam. Bu iş bu kadar oyunla ilgili söyleyecek bir şey kalmadı. Siz bence Police Quest 1'i baştan oynayın. Daha verimli bir iş yapmış olursunuz. Ama bu oyuna da iki üç gün ayırmak da o kadar büyük bir kayıp olmaz sanıyorum. Ya, oyunun sistemi çok güzel yapılmış da, gerek senaryo, gerekse gidişat (yani oyundaki olayların gelişmesi filan) çok özensiz. Heriflerde para olsa böyle kısa kısa yapmak yerine AMIGA'cıların doyuma ulaşmasını ve PC'cilerin ise "AMIGA istiyom!" diye bağırmalarını sağlayacak uzun ve müthiş zevkli PEK disketlik dev bir oyun yaparlardı. Zaten şu sıralar block out oynayıp Ankara Çocuk Korosu'nun "Bir gün bir gün bir çocuk" ve "Küçük kurbağa" adlı şarkılarını terennüm ediyorum. Boştayım yani. İntihar etmeyi düşünüyorum. Eyvallah!...

Suicyco



Return to Zantis	%78
%85	firma F1 Licenceware
%75	= 1
%75	A1200 A 500
	1 MB
Gayet eğlenceli bir macera	

TANITIM



VIRTUAL KARTING

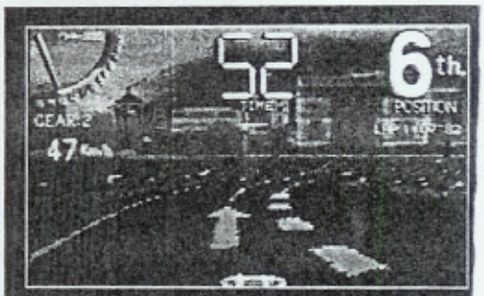
Çılgın bir yarışa hazırlanın

Uzun zaman oldu bir oyun yazmayalı. Bu ay kendi kendime "ulan Zebani otur da biraz oyun yaz be iblis, hep böyle sayfa yapmakla mı geçecek hayatın. Biraz oyun oyna, hopla, zıpla. Eskiden ne güzel oturup oyun oynardın". diyerek zırladım. Sahiden de bu işlere başladığım tarihten itibaren oynadığım oyun sayısının iki elin parmaklarından daha az olduğunu anladım. Ne kadar acı bir durum. Neyse böyle kendi öz yargılarımızı bırakalım. Şimdi uyuduğum yaz(!) uykusundan kalkıp başkalarını da uyandırmanın zamanı geldi...Ece öyleyse başlayalım.

Doom. Bu isim, oyun dünyasının hiçbir zaman unutamayacağı bir kilometre taşı, bir anahtar, bir tarih niteliğindedir. Zaten ne olduysa bu uğursuz isimden sonra olmuştur. Bütün firmaların bir çığ gibi oyun üretmelerinin yegane sebebi bence bu oyundur. Aslında oyun her arcade oyununda bolca rasladığımız (yani daha önce bol bol rasladığımız) "...seni kimse amacından saptırmamalı, bu yüzden önüne çıkanı gebert, katliam yarat, vur, kır, dök" türünden bir oyundur. Buraya kadar herşey tamam. Ama oyunun bir tekniği ve bir oynanış sistemi vardır ki, işte o zaman bunun gibi "ucuz, klişe ve monoton" bir arcade oyunu bile "oyun yapımında rönesans" haline gelmektedir. Bunun adı kısaca şudur: Real Time Texture Mapping. Bu tekniği iyi kötü hepiniz biliyorsunuz. Zaten bir pc'de mutlaka görmüşsünüzdür. Bu işlemi Pc'nin daha iyi yapmasını sebebi 'Chunky pixel' denilen grafik tekniğinin iyi uygulanışından ileri gelmektedir. Aslında bu da hız ve hafıza ile sınırlanan bir durumdur. Amiga da ise durum daha başkadır. Burada 'Planar' grafik sistemi kullanılır. Bu sistemde ise bu işleri yapmak biraz daha zordur. Son çıkan oyunlar ise aynen pc de olduğu gibi 'chunky pixel' kullanılarak yapılmıştır. Tabi bunu yapmak için bir pc'de sarfedilen efordan daha fazlası sarfedilmiştir sanıyorum. Neyse işte şimdiki oyunumuz olan Virtual Karting de son moda 'real time texture mapping' tekniğini kullanan ve şimdiye kadar gördüğüm en başarılı ve en hızlı bir texture map oyunu. Bir yarış oyununda 'texture mapping' olduğunda ne kadar değişik bir atmosfer olduğunu da bu oyundan sonra anlayacaksınız zaten. Bi kere oyun acayip hızlı. Hele bir de hızlandırıcı kartınız varsa oyunun hızı saniyede 50 Fps oluyor. Bu hız, yapan firmanın en güvendiği ve en böbürlendiği tarafı oluyor. Normal bir A1200 de bile oyun saniyede 25 Fps (Fps:frame per second). Bu bile gayet hızlı değil mi? Zaten oynayınca bunu siz de anlayacaksınız. Şimdi gelelim oyunu biraz anlatmaya (oyun yazmaya yazmaya bir oyunu nasıl anlatacağımızı bile unuttuk. Umarım çuvallamayız).

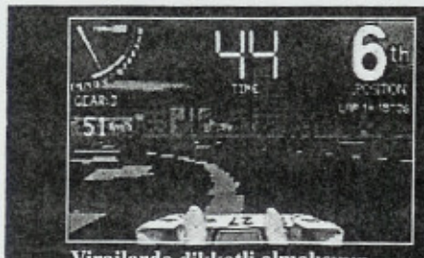
"..can çekişen sivrisinek gibi ses çıkaran bu araçlarla bütün pistleri bitirmeli ve diğer bütün rakiplerinizi muhteşem atmosfer eşliğinde yerle bir etmeniz gerekli."

Her oyunda olduğu gibi bu oyundada ilk amacınız diğer rakipleri geride bırakıp yarış kazanmaktan ibaret. Tabii yarış yapacağınız araç öyle ahım şahım birşey değil. Ne de olsa bir Karting yarışı. Bu yüzden can çekişen sivrisinek gibi ses çıkaran bu araçlarla bütün pistleri bitirmeli ve diğer bütün rakiplerinizi muhteşem atmosfer eşliğinde yerle bir etmeniz gerekli. Bu çok kolay diyorsanız hemen şunu söyleyeyim: oyun gayet zor. Bi kere yarıştığınız arabalar öyle gerizekalılar gibi sadece sağa sola gidip oraya buraya çarpan cinsten değil. Bunlar da yarış kazanmak için elinden geleni yapıyorlar;

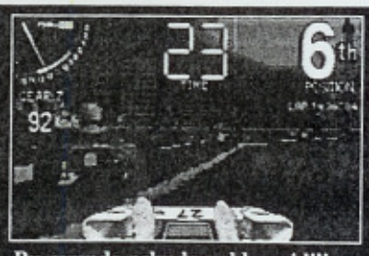


Gayet güzel bir açı. Bu açıdan oyunu daha rahat oynayabilirsiniz. Arkadaki manzara da güzel !!!

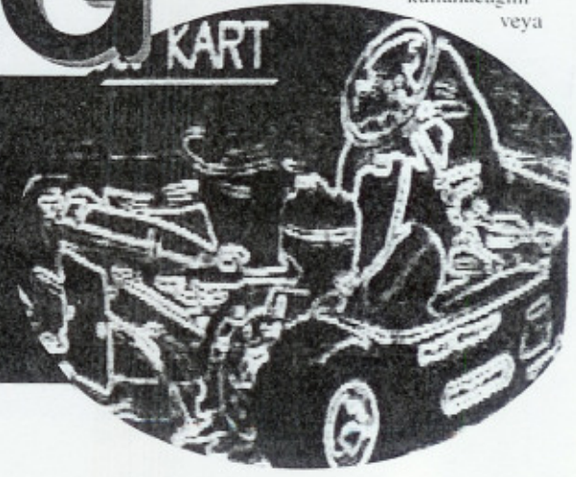
mesela sizi yol dışına atıyorlar. Tabi sizde hemen sonra sinirlenip "ulan ben şimdi senin..." le devam eden bir meydan okumaya girişip daha da rezil olabiliyorsunuz. Yani burada ilk çıkaracağımız ders: yolda çok dikkatli olunmalı, mümkün olduğunca arabaları uzak ara geçmeli. İkincisi bir karting yarışına göre yollar sanki abartılarak zor yapılmış. Zannediyorum programcı "dur şunu biraz zorlaştırayım da oyunu oynayan pisti geçemesin ve sinirden kudurana kadar tekrar tekrar oynasın!". Fakat aynı programcı bazı milletlerin çok sabırsız olduğunu, yenilmekten hiç hoşlanmadığını, ayrıca iyi şoför olduğunu ve eğer başaramassa yine aynı milletin "ne biçim oyun lan bu..." diyerek bilgisayarın CTRL - A - A tuşlarını kullanacağını veya



Virajlarda dikkatli olmalısınız. Bu ufak arabalara güven olmaz..



Bu oyunda aslında yoldan gidilir ama şu rakipler çok uyuz...



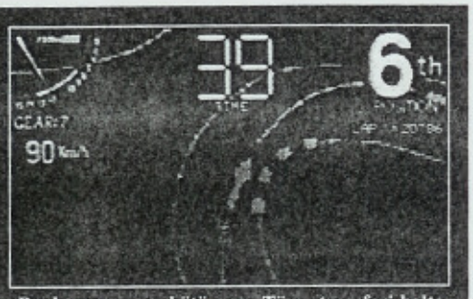
Stanislaw Lem, baba bilim-kurgu yazarıdır...

adaptörün üzerindeki 1-0 düğmesini aşağı-yukarı indirip kaldıracağını unutmaması gerek (çok uzun bir cümle oldu). Yani çıkarılacak ikinci ders: oyun vallahi de billahi de zor. Yollar çok gıcık; yılan gibi kıvrılıyor. Bu yolları "kıvırmayı" başarırsanız oyun sizin için "çerez" olmuştur artık.

Evet, bu kadar çıkarılacak ders yeter. Şimdi de oyunun menülerinden kısaca bahsedelim. Options menüsüyle oyunun viteslerinin otomatik veya manual olacağını, bakış açınızı, arabayı neyle kontrol edeceğinizi (joystick, mouse), veya oyunu demo olarak seyredip seyretmeyeceğinizi ayarlayabilirsiniz. Select car menüsünde ise yarışacağınız arbayı seçiyorsunuz. Burada istediğinizi seçin. Select track ise hangi belalı yolda yarışacağınızı belirlemek için konulmuş. En iyisi şudur veya budur demiyorum. Yolların hepsi zor. Qualify menüsü yarışa başlamadan önce iyi bir derece yapıp avantajlı bir durumda başlamanamız için yapılmış. Yahi yarışa iyi bir yerden başlamak istiyorsanız biraz rekor kırmak zorundasınız. Race ise oyuna başlayıp harala gürele yarışmanıza yarar.

İşte menüler bu kadar. Şimdi oyunda yapmanız gereken şeyler var. yapmamanız gereken şeyler var. Bunlar nedir? diye soracak olursanız benim cevabım "hayır söylemem" olacaktır. Ne yani şimdi bunları yazıp oyunun zevkini kaçıracağıma sizin tecrübe etmeniz daha iyi değil mi? Öyleyse önce oyunu ağız tadıyla bir test edin. Yarışma zevkini veya daha önce böyle hızlı bir yarış yapmamış olduğunuzun farkına varın. Aslında bir yarış oyunu için anlatacak fazla şeyler yok. Oyuna gir yarış bu kadar basit. Fakat olayın içine 'Texture mapping' girince biraz konuşmak gerekiyor. Bir kere Virtual Karting, bu tip oyunlarda daha emekleme dönemi geçiren Amiga için oldukça teknik ve bir o kadar da hızlı bir oyun. Programcı oyunu kendi oluşturduğu 'High Assembly' diliyle yazdığını ısrarla belirtiyor. Ayrıca Pc'deki 'chunky pixel' tekniğinin bu oyunda kullanılmadığını ve oyunda kullanılan tekniğin ise açıklamasını yapamayacağını (meslek sırrı) söylüyor. Tabii bizi ilgilendiren bu değil elbet. Esas olay artık Amiga'da da bu tür oyunların bir çığ gibi büyüyeceği. Önümüzdeki günlerde çıkacak birçok oyun zannediyorum hep bu türde olacak. Böyle olunca oyunlar ve software firmaları çoğalacak ve eskisi gibi ortalık oyundan geçilmeyecek. Tabi bunlar bir tahmin ve eğer doğru tahmin ettiysem (ki şu andaki durum onu gösteriyor), diğer baba software firmaları da yapacakları projeler arasına Amigayı da dahil edecekler. Ne yani hepimiz bunu istemiyor muyuz? Bekleyelim görelim. Alien Breed 3D, Fears ve Gloom'un açtığı bu yolda. Virtual Karting tam gaz devam ediyor.
Ve bence, şu anda diğerlerinden bir adım önde. Almak farz. Kaçırmayın.

Zebani



Bu da oyunun en kötü açısı. Tüm atmosferi balta lıyor. Zaten hangi tuşla çıktığını söylemiycem!!!

SHOW COMPUTER

TEL: (0212) 5924537 - 5417560

*** En yeni AMIGA ve PC oyunları, Utility'ler, programlar her an elinizdeymiş gibi yakınınızda...**
*** AMIGA ve PC'de arzuladığınız tüm Hardware ve Software çeşitleri...**

PC - TOP 10

1- Mortal Kombat 3
2- Magic Carpet 2
3- Fatal Racing
4- Pitfall
5- Capitalizm
6- NBA Jam
7- Command & Conquer
8- Championship Manaher'95
9- Mario Bros.
10- Warcraft 2

AMIGA TOP 10

1- Rebellion	(A500+)
2- The Age Of Rock	(A500)
3- Bombmania	(A500+)
4- The Fius	(A500)
5- Hollywood Hustler	(A500)
6- Leading Lap	(AGA)
7- Coala	(AGA)
8- Fears	(AGA)
9- Dungeon Master 2	(AGA)
10- Alien Breed 3D	(AGA)

DAMPING !..

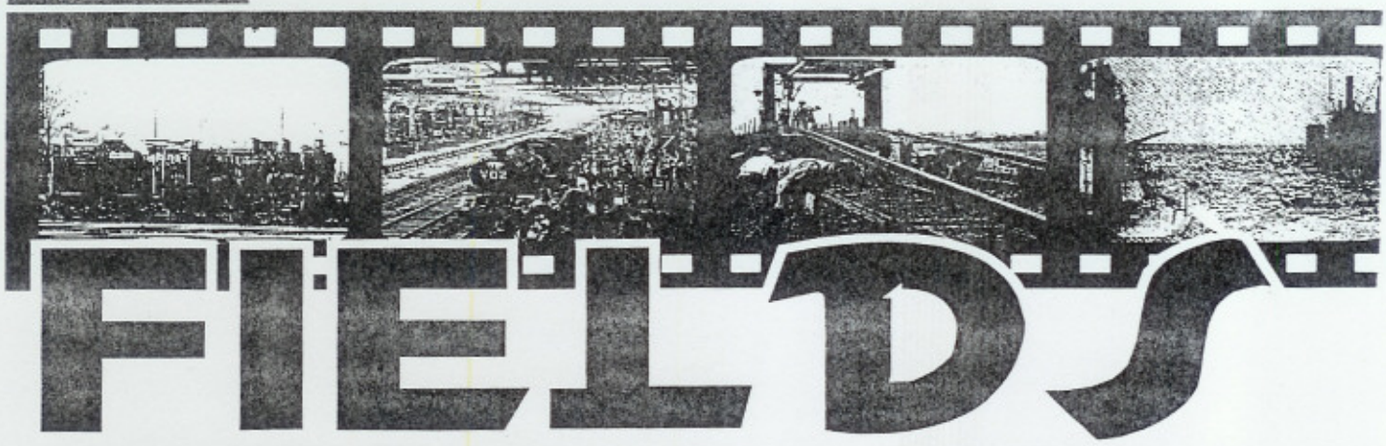
Bu ay Show Computer' da fırsatlar ayı. Olağanüstü fırsatlardan yararlanmak istiyorsanız hemen bizi arayın. İşte fırsatlardan bazıları :

2X CD-Rom Drive	75$
4X CD-Rom Drive	175$
16 BIT Sound Card	75$
4 MB 72 Pin simm Ram	130$

ve ayrıca 10 $ ila 100 $ arasında CD oyunlarımız mevcuttur. Game Boy ve TV Games oyunları için fiyat sorunuz...

ADRES:
Cennet Mah.
Yahya Kemal
Beyatlı cad.
No:4 Çam apt.

K. ÇEKMECE
İSTANBUL



FIELDS

Bilgisayarınızda 1. Dünya savaşını tecrübe etmek ister misiniz? Hani şu kaybettiğimiz dünya savaşını, yurdumuzun işgaline sebep olan dünya savaşını. Öyleyse tarihi birkez olsun değiştirme fırsatınız var şimdi. Hadi ne duruyorsunuz?

1910'lu yılların başı... Dünyanın bir ucunda bulunan sömürgeleriyle ekonomik açıdan en güçlü devlet olan İngiltere, Hapsburgların (Avusturya-Macaristan) Avrupa'daki egemenliğini güçlendirmesiyle otoriteyi kaybedeceğini sezer. Avusturya-Macaristan başta olmak üzere, bir çok ülkede milliyetçi akımları destekler, hatta yaratır. Olay iki büyük gücün bir hesaplaşması niteliğindedir. Buna rağmen Avusturya-Macaristan'ın bir yıpratma stratejisi yoktur. Çünkü İngiltere, Avrupa'nın ucunda bir adadır ve sömürgeleri Afrika'dadır. Sonuçta onların kışkırtılacak bir İngiltere içi etnik grubu yoktur. Milliyetçi akımlar yaygınlaşır. Zaten İngiltere ve Avusturya-Macaristan arasındaki ekonomik çekişmeleri, bardağı doldurmuştur. 28 Haziran 1914 günü, Avusturya-Macaristan veliahtı Arşidük Francis Ferdinand'ın Saraybosna'da, bir Sırp milliyetçisi tarafından vurularak öldürülmesi bardağı taşıran son damla olur ve (2. dünya savaşındaki olası Musevi katliamı ile Japonya'ya atılan atom bombasına rağmen) en çok sivilin öldüğü (yaklaşık 10 milyon kişi), parasal kaybın 200 milyar dolara yakın olduğu 1.Dünya Savaşı başlar.

Mantığını kullanabilen herhangi bir insan 1. Dünya Savaşının başlama sebebinin Arşidük Ferdinand'ın vurulmasıyla pek bir ilgisi olmadığını anlayabilir. Buna karşın birçok kaynakta nedenin bu olduğu yazılıdır. Avusturya-Macaristan İngiltere'ye saldırmak için zaten bir neden aramaktadır; bu suikast onlara bu nedeni verir. İngiltere de zaten savaşı istemektedir, çünkü Avusturya-Macaristan'ın Avrupa'daki hakimiyetinin getirisi çok iştah açıcıdır.

İngiltere-Fransa-Rusya, Almanya-Osmanlı-Avusturya-Macaristan'a karşı birleşirler. Sömürgeci İngiltere ve Fransa zaten para uğruna savaş istemektedirler. Yayılmacı Rusya da hem ekonomik hem de ailesel bağlar nedeniyle birleşir. Avusturya-Macaristan, malum. Yayılmacılığını engellenmeye çalışan İngiltere'ye karşı çaldıklarını koruyan hırsız edasıyla Almanya'yla anlaşıyor. Almanya da henüz güçlenmekte... Ganimetlerden pay kapmak için Avusturya-Macaristan'ı destekliyor. Osmanlı'da durum ilginç. Artık çöküş devri başlamış, endüstri yok, elinde pek bir şey kalmamış. Neden savaşa katılıyor? 2.Meşrutiyetle başa gelen İttihat ve Terakki'cilerin (Enver Paşa, Talat Paşa) Almanya'ya olan yakınlığı ve "Almanya ve Avusturya-Macaristan kazanınca bizim durumumuz da düzelir, bir sürü paramız olur" tipinden bir düşünce nedeniyle katılmış olabilir. Fazla karıştırmayalım. Sonuçta bir savaş oluyor, kimse kazanmıyor. Sadece insanları "yönetenler" değişiyor veya zengin oluyor. Yıllar sonra pek bir dertmiş gibi bir kaç programcı oyun yapıp "Haydi savaşa" diyorlar. Siz de eğer bozulmamış bir harddiskiniz varsa 8 disketlik "Fields Of Bottle"ı alıyorsunuz.

Yukarıda yazdıklarım yorumlardır. Yazılı tarihle ilgisi olmayabilir. Oyuna alternatif ön hazırlık amacı taşımaktadır.

Şimdi siz bozulmamış harddiskinize bu oyunu install ediyorsunuz. Eğer Fonts directorinizde CGTimes isimli vektörel fontunuz varsa install sırasında bir sorun çıkmıyor. Yoksa da başka bir bitmap fontunu kullanabiliyorsunuz. Zaten install programı size alternatif bir bitöap fontu spruyor. Screenmd ikonunu da eğer Kickstartınız 3.0 ise oyunun çözünürlüğünü değiştirmekte kullanabilirsiniz. Tabii non-interlace monitörünüz varsa ScreenMD'de High-Res Laced'i seçip oyunu tam ekran oynamanız. Ama böyle bir olanak yokken bu seçenek tamamen göz yorma ve yazıları okuyamama gibi şeylere neden oluyor. Bilinsin. Oyun 2MB A1200'de ancak 68000 exe'siyle çalışabiliyor. Daha fazla ram varsa 68020 exe'si tercih konusudur.

Oyunun oynanışını anlatmadan önce menülere bir göz atalım:

FILE MENÜSÜ: New: Yeni oyuna başlama. Çıkan pencereden oyuncu sayısı, senaryo (birazdan açıklıyacağım), bilgisayarın zorluk derecesi seçiliyor. Sonra her oyuncuya isim ve ülke soruyor. Aynı ittifakta olmak şartıyla, bir kişi üç ülkeyi yönetebiliyor. Herkesin tek ülke yöneteceği durumda 6 kişiye kadar oyuncuyla oynanabiliyor./ Change: Eğer oyuna başlayalı bir ay geçmediyse ve siz de save-load yapmadıysanız oyuncu sayısını değiştirebiliyorsunuz. Fakat yeni oyuncu gireceksiniz isim veremiyorsunuz./ Open: Save etmiş olduğunuz oyunu açmaya yarıyor./ Save: O an oynadığınız ve daha önce save etmiş olduğunuz oyunu yine aynı isimle save ediyor./ Save As: Oynadığınız oyunu, bir isim vererek save ediyor. Save dosyaları oyunun bulunduğu bozulmamış harddiskinizdeki yerde, Games directorysine kaydediliyor./ Registration: Oyunun kopyasını kullandığımız için bizi ilgilendirmeyen bir durum./ Quit: Oyundan çıkmaya yarıyor.

GAME MENÜSÜ: Undo: Son hamleyi geri almaya yarıyor./ Close windows: O sırada açık bulunan şehir, help vesaire pencerelerini kapıyor./ Password: O an aktif olan oyuncunun yerine başkası oynamasın diye kendi vereceği bir şifreyle hileden uzak bir oyun temennilerini gerçekleştirmesine yarıyor. Aslında harika bir özellik, fakat girilen password herkes tarafından görüldüğü için pek bir anlamı yok. Yani ekrana

Eva Herzigova dünya ahret bacım olsun ama....

OF BATTLE

XXX diye bassa fena olmazdı./ Mission Info: Oyunun başında seçilen senaryoya göre birincil ve ikincil hedefleri gösteriyor ve genelde yapılması gereken işleri sıralıyor./ Equipment: Üretim yapmaya yarıyor. Üretim yapacağınız bölgenin penceresini açıyorsunuz. Sonra bu seçeneği seçiyorsunuz. Üretilmesini istediğiniz şeyleri mouse'la alıp fabrika ikonuna bırakıyorsunuz. o bölgenin üretim kapasitesi el verdiğince bu işlemi tekrarlıyorsunuz./ Destroy: Bir yerdeki fabrika, tren yolu gibi şeyleri yıkmaya yarıyor. Bölge penceresini açtıktan sonra Yıkacağınız şeyi seçip destroy deyin. Kaybedeceğiniz kesin olan bölgelerde bu işlemi yaparsanız, düşmanın sizin olanaklarınızı kullanıp güçlenmesini engellersiniz./ End Game: Oyunu sona erdirir./ Next Player: Oyuncu o turda yapacağı işleri bitirince bu seçeneği seçer ve bir sonraki oyuncu hamlesine başlar.

"...Mantığını kullanabilen herhangi bir insan 1. Dünya Savaşının başlama sebebinin Arşidük Ferdinand'ın vurulmasıyla pek bir ilgisi olmadığını anlayabilir."

MAP MENÜSÜ: Owner: Haritayı ülkelere göre ayırır./ Factory: Haritayı üretim kapasitelerine göre ayırır. Koyu renk, en yüksek kapasiteyi temsil eder./ Defence Inc. Support: Bölgelerin, coğrafi ve ordusal etmenlerin gücüne göre direniş seviyelerini renklerle simgeler. (Anlayan varsa söylesin) Koyu renk en iyi direnişi simgeliyor./ Defence Excl. Support: Yukardakiyle aynı ama burda ordusal etmenler göz ardı ediliyor ve sınıflandırmada coğrafi konumları esas alınıyor./ Geography: Bölgeleri coğrafi özelliklere göre ayırıyor./ Income: Gelirlere göre bölgeleri ayırıyor./ Score: O anki senaryoya göre değerli bölgeleri ayırıyor. En koyu renkle temsil edilen yerler, birincil hedefler oluyor./ Map Scale: Haritadaki sınıflandırmalarda kullanılan renkleri tanıtıyor./ Map Text: Haritadaki yazıları seçmeye yarıyor. Anlatamadım. Mesela, Areas seçili iken bölgelerin isimleri yazıyor. Yani neyi seçerseniz onun adı yazılı oluyor gibi bişey.

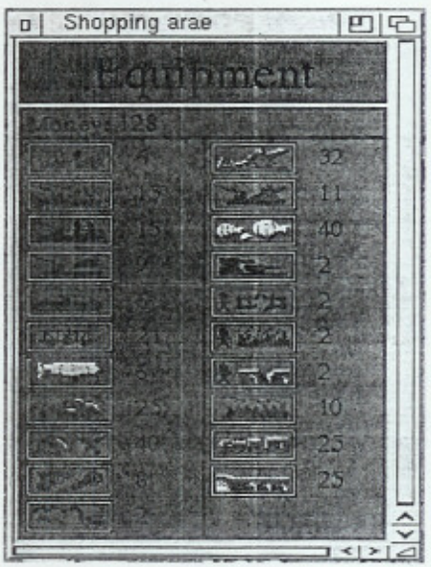
STATISTICS MENÜSÜ: Income: İttifakların gelirlerine göre bir tablo gösteriyor./ Equipment: İttifakları, ellerindeki malzemelere göre karşılaştıran bir tablo gösteriyor./ Income, Equipment: Pasta yüzdeleme yöntemiyle ittifakları karşılaştırıyor./ Equipment Detailed: Yine pasta grafiğiyle ittifakta kullanılan orduların hava-kara-deniz ve özel şeklinde gösteriyor. Ayrıca ittifaktaki her ülkenin de birer pasta grafiğini veriyor.

TEXT MENÜSÜ: Encyclopedia: 1. Dünya Savaşı hakkında bilgi veriyor. Fakat bu bilgiler biraz sakat. Örneğin Ankara'nın bir körfez kenti olduğu gibi bir bilgi verilmiş./ Help: Oyundaki herşey hakkında bilgi var. Adamlar manual'ı oyunun içine koymuşlar. Menülerden oyunun oynanışına kadar herşey burada mevcut./ Tables: Kullanılan ekiplerin (örneğin asker) bir tabloda vurma ihtimalleri, hitpointleri ve bir sürü özellikleri sayılarla tabloda gösteriliyor, sonuçta iyi ediliyor./ Missions: Senaryolar hakkında bilgi alınıyor./ Icon Survey: Oyundaki ikonların neye yaradığını gösteriyor./ What's New?: O tarihteki yeni icatları gösteriyor. Tarih ilerledikçe yeni şeyler çıkıyor. Siz de bunları üretiyorsunuz.

SPECIAL MENÜSÜ: Options: Burada savaş hızı ve oyun ekranındaki bilimum şeyler ayarlanıyor. Oyun açıldığı zaman savaş hızı 10 ve tüm seçenekler seçili durumda oluyor./ Open WB: WB'yi kapadıysanız açmaya yarıyor./ Close WB: Hafıza kazanmak için WB'i arkaplandan çekiyor./ Memory: Kullanılmayan hafızayı gösteriyor. Eveet. Menüler böyle. Zebani bey amca bana "İki sayfa olsun" buyurduğu için senaryoları anlatamıyorum. Nasılolsa herşey TEXT menüsünde var. İngilizce bilmiyorsanız, bilen bir arkadaşınızı evinize çağırıp tercüme ettirin. Bir bölgeyi mouse'la seçince, bir pencere açılır. Üstteki ikonlar, fabrika, tren yolu gibi yerini değiştiremeyeceğiniz şeyleri gösterir. Aşağıda, soldaki bölüm, oradaki ordunuzu, sağdaki ise üretimdeki ekibi gösterir. Ordunun hareket etmesi, birliğin mousela seçilip o bölgenin komşusu olan başka bir bölgeye götürerek gerçekleşir. Eğer bölgeler arasında tren yolu inşa ettiyseniz, komşu bölgeye gitmek yerine birliği tren yolunca hareket ettirebilirsiniz. Birliği seçerken Ctrl'ye basılı tutarsanız, o bölgedeki tüm birlikleri harekete hazırlarsınız. Eğer hareket edilen bölgede karşı birlik varsa savaş olur. Savaş hakkındaki bilgi pencerenin alt bölümünde gösterilir. Her tur başında kazanılan-kaybedilen yerler ve gelir gösterilir. Askerleri seçerken space'e basılı tutarsanız askerler sipere girer ve olası bir savaşta vurulma olasılıkları düşer. Laf kalabalığını bırakalım. Oyunu alın!

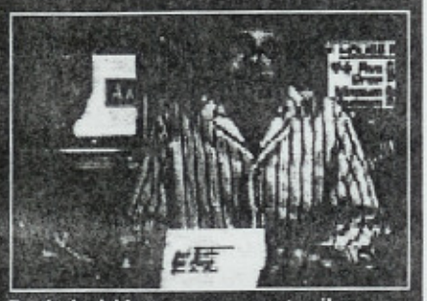
(Prensiplerime ters düşse de bana Ram kart veren MR.E'ye ve oyunu oynarken yanımda gevezelik eden BISMILSCHMIT 109'a teşekkürler)

Suicyco

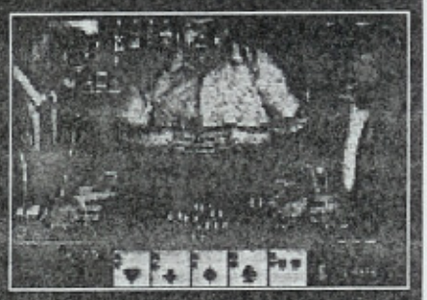


Hollywood HUSTLER

İşte her halinden pis bir serseri size dişleri ni gösteriyor. Dişlerini kırın parasını alın...



Bu tipsiz sizi kumar oynamaya teşvik etmekte. Pek masum görünüyor ama...



KAĞITLARIN DILI..

Aşağıda bir poker oyunun da hangi kağıdın hangisinden daha değerli olduğu yazıyor. Sıralama küçükten büyüğe doğru gitmektedir. Artık pokeri ezbere değil bilerek oynayabilirsiniz...

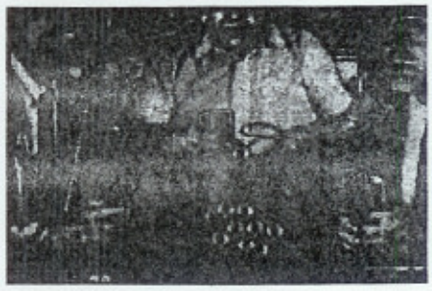
1- PER: Aynı cins 2 kağıt (2 papaz veya 2 vale gibi)
2- DÖPER: Ayrı cins 2 kağıttan 2'şer tane (2 As veya 2 Papaz gibi)
3- KENT: Değişik renklerde değer sırasına göre 5'li dizi (7, 8, 9, 10, vale)
4- ÜÇ: Aynı cins 3 kağıt (3 as veya 3 papaz gibi)
5- FUL: 1 cinsten 3 kağıt, bir başka cinsten 2 kağıt (3 as veya 2 yedili gibi)
6- RENK: Aynı renkte sırasız beş kağıttan meydana gelen dizi (kupa 7, 8, 10, kız,papaz gibi)
7- KARE: Aynı cins 4 kağıt (4 as gibi)
8- FLOŞ: Aynı renkten sıralı 5 kağıt (kupa 2,3,4,5,6 gibi)
9- FLOŞ RUVAYAL: Bu oyunun en büyük kağıdı olmaktadır ve aynen şöyledir: aynı renkten As, Papaz, Kız, Vale, on

Kumarda kaybeden aşk ta kazanır, ama nasıl?

Kağıt oyunlarını severmisiniz? Peki hangisini en çok oynuyorsunuz? Öyle veya böyle, çoğu kimse en az 1 veya 2 kağıt oyununu mutlaka bilir. Bunlar genelde toplumda çok yaygın olan pişti, Ellibir, Yanık vs. vs. türündendir. Bunları her vatandaş eğlence ve vakit geçirme amacıyla oynar. Birde bunlardan hariç pek kimselerin bilmediği başka kağıt oyunları vardır. Mesela Briç, King ve Poker gibi. Bu tür oyunlar da aynı yukardaki basit oyunlar gibi eğlendirici ve vakit geçiricidir; aynı zamanda diğerlerinden çok çok daha zevklidir. Bunun nedeni, oynanacak varvasyonların ve kazanan stratejilerin çokluğudur. Ama içlerinde bir tanesi vardır ki eğlenceden ve vakit geçirmekten çok: stres yapmaya, para kaybettirmeye, adam öldürmeye teşebbüse, bol bol sigara dumanının ciğerlere dolmasına, içkilerin su gibi akıp gitmesine yarar. Bunun adı POKER'dir. Tabi bizim Poker bilgimiz daha önceki yıllarda soyduğumuz kadınlarla ölçülüyorsa da! esasta kazın ayağı hiç de öyle değildir. Demin de belirttiğim gibi Poker apayrı bir oyundur, apayrı bir dünyadır. Genelde paraları ne yapacağını bilemeyen burjuvazilerin ve başkalarının gazına gelip zaten kısıtlı olan parasıyla zengin olma hayallerine tutulan mankafaların oynadığı bu oyunda, bir saat içinde (bazı yerlerde daha fazla) mevcut hazinenizi 2 katına çıkarabilir, ama aynı zaman da tüm hazineyi diğer korsanlara da kaptırabilirsiniz!. Neyse ben burada kumar (veya poker) oynamanın psikolojik ve sosyolojik çözümlemelerine girmeyeceğim (zaten bi girersem 3-4 sayfayı bulur). Şimdi tanıtacağım oyun olan Hollywood Hustler ilk defa kimseyi soymadan oynayabileceğiniz (para hariç) erkek erkeğe bir poker oyunu.

Poker oynamayı az çok bilseniz bile yine de eksikleriniz vardır zannediyorum (sanki ben çok iyi biliyorum da!). Zaten normal bir hayatta kaç kez poker düşünüp poker oynuyorsunuz ki. Cevap tahmin ediyorum ki 'çok az' olacaktır (kumarhane kuşları için cevap bu değil). Ancak bu oyunu oynayıp zevk almanız için biraz poker bilmeniz gerekiyor. Aşağıdaki tabloda hangi kağıdın diğerlerinden üstün olduğu yazıyor. Buradan bakarak iyi bir pokerci olabilirsiniz (tavsiye de etmem). Şimdi gelelim oyunumuza:

Hollywood Hustler'ın en ilginç özelliği dijitize karakterlerle oynanması. Ayrıca araya katılan konuşmalar da bir poker oyunu için iyi sayılabilecek özelliklerden. Oyunun oynanışı gayet basit. Tek olay sizin poker bilginize bağlı. Rakipleriniz bilgisi ise size göre biraz daha aptalca. En olmayacak ellere dahi çok yüksek rölans'la giriyorlar. Tabii oyunun ilerki safhalarında bu böyle devam eder mi bilmiyorum; çünkü o kadar oynayacak sabrım olmadı. Yani oyun bir yerden sonra hep aynı, monoton. Saatlerce oturup hep aynı tipsizlerin (erkek) suratlarını görmek



pek eğlenceli olmasa gerek. Halbuki diğer Strip Poker'lerde durum böylemiydi? Asla. Orada birçok seksi Female'lere karşı göğsünüzü açıp savaşıyordunuz. Tabi kazandığınızda da 'göğüsleri açma!' sırası onlara geliyordu. İşte işin en güzel yanı buydu. 'Yüksek amaca giden bir yolda harcanak çok şey vardır'. İşte Strip pokerlerde de bizim harcayacağımız sadece biraz sabır ve biraz da zamandı (tabi para da var!). Sonra kazanacağımız ise Ha ha ha...Neyse Hollywood Hustler aslında iyi düşünülmüş; ekran dizaynı, ses efektleri, karakterler, dijitize animasyonlar vs. vs. Ancak tüm bunlara rağmen oyunu sadece 1 saat oynayabilirsiniz (en azından ben o kadar dayanabildim). Pokeri sevseniz bile bu durumun pek fazla değişeceğini sanmıyorum. Sonuçta programcılar belki iyi iş çıkarmışlar ama sürükleyicilik yok,atmosfer yok. Oyunun tek bağlayıcı tarafı dijitize grafiklerin ve ses efektlerinin oluşu o kadar. Sonrası ise malesef hayal kırıklığı. Yinede poker oyunlarını kayıtsız şartsız sevenler için ideal. Ama ben zaten pokerden sıkılıyorum; bu yüzden bu sıkıntımı giderecek daha iyi Pokerler olduğunu düşünüyorum(!). Bu ne mi? Yukardaki yazıyı bir daha okuyun lütfen...

İlk kez bir kadın yok; ama...

TANITIM

LEADING LAP

En son ne zaman Vektörel araba yarışı oynadınız? Öyleyse bu açlığınızı giderecek süper bir oyunumuz var: LEADING LAP. Hadi bakalım yarış başlasın...

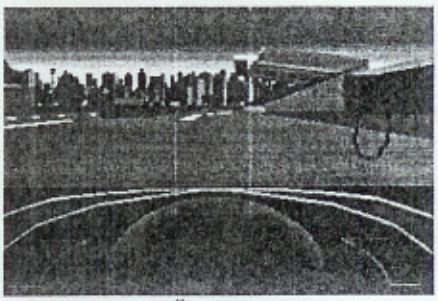
Hi thiz is ItaL writing! HuH! gene gecenin bi vakti oldu.Uykum var ve hala ben makinemin başında yazı yazmaya uğraşıyorum.Pek bi muhterem editörümüz Zebani son anda bana iki yazı daha yazmam gerektiğini söyleyince mecburen uyanık kalıyoz gecenin üçünde - beşinde (çalış lan köle -zebani). Neyse oyunumuzun adı Leading LaP! Polonya menşeili Black Legend firması tarafından yapılmış. Black Legend bu aralar adından oldukça söz ettirmeye başladı yaptığı kaliteli oyunlarla. Bunun sebide oldukça hareketli olan Polonya Amiga Scene'indeki grupların üyeleri olan adamlarla çalışıyor olmaları olsa gerek. Leading Leap üç boyutlu vektörel bir yarış oyunu. Oyundaki bütün objeler üç boyutlu vektör olarak dizayn edilmiş. Oyunda detaylara önem verilmesine rağmen başarılı kodlama sayesinde oyun oldukça hızlı olmuş (hemde bayağı!). Oyun hakkında detaya geçmeden önce bu hız konusuna değinmek istiyorum zira Zebani beni arayıp bu oyun hakkında bahsettiği zaman gene dandik ve standart bir Amigada sürünecek bi oyun olduğunu sanmıştım. (hatta yaw bu oyun kimseye yaramaz 030 altı Amigalarda bu oyun yamulur dedim!) Ama oyunu harddiskime install edip yüklediğimde dehşetin vahşetiyle karşılaştım (nasıl oluyorsa -zebani). Oyun acayip hızlıydı. Önce bu hızın faturasını 18 meg ramıma ve 68040 işlemcime kestim. Ama hasbelkader hızlandırıcıyı disable edip oyunu yükleyince daha bi dehşet ve vahşetle karşılaştım. Bu zıkkım oyun bi önceki kadar acayip ve manyak hızlı olmasada gene süper hızlıydı. Harbiden kendimi araba sürüyor zannettim bi an! Yol ekranda bir yağ gibi kayıyordu. Köprülerin görünüp yokolması bir oluyordu. Anlayın işte hızı!

"...Ama oyunu harddiskime install edip yüklediğimde dehşetin vahşetiyle karşılaştım: Oyun acayip hızlıydı."

Şimdi gelelim oyuna. Oyunu yükler yüklemez karşımıza 256 renk olduğunu tahmin ettiğim render bir araba resmi çıkıyor. Kısa bir yüklemeden sonra ekran kararıyor ve heavy metal tarzında bir müzik başlıyor (tam Zebanilik mubarek muzak! traşmıdır tireşmidir nedir ?!?!?) Bu müzik CD oyunlarındaki gibi komple dijitize ve acayip uzun 2 disketlik oyunda ne iştir anlamadım (anlamak için de kafanı yorma zaten bi lokmacık! -zebani). Herneyse ateşe bastımız zaman karşımıza bir adet menü çıkıyor.Buradan oyun türümüzle ilgili ayarlamaları yapıyoruz.(Şampiyona yarışı,2 player link game etc....) Oyun türünü seçip ateşe basında karşımıza sürücümüzü seçeceğimiz bir menü daha geliyor.Burada birbirinden yavşak + komik altı tip arasından şöförümüzü seçtikten sonra sıra araba seçmeye kalıyor. Buarada birbirinden hızlı ve üstün özelliklere sahip üç araba arasından seçim yapıyoruz ve 95 oyuna direk giriyoruz bu seçimden sonra! Oyun esnasında joystickimizi ileri iterek gaza basıyoruz. Arabamız otomatik vites olduğundan vites için ayrıca bir tuşla tepişmiyoruz. Ekranın sol tarafında yarışmakta olduğumuz pistin bir haritası bulunuyor. Ekranın üst kısmında ise zaman ve sürat gibi bilgiler yer almakta! Oyun sırasında yola ters dönüp gaza basmak ayrı bir zevk oluyor. Karşıdan gelen millet neye uğradığını şaşırıyor, sizde yüzyılın en büyük ve en cool kazasını gerçekleştirmiş oluyorsunuz.

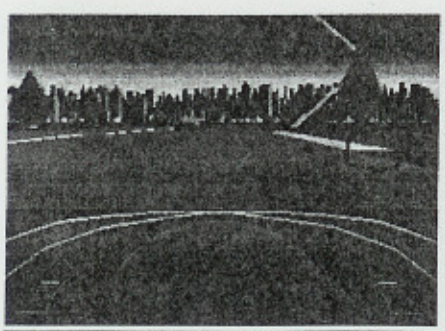
Valla bana kalırsa bu oyunu kamçırmayın derim. Oldukça akıcı atmosferi ve inanılmaz hızı bu oyunu oldukça farklı kılıyor diğer yarış oyunlarından. Arabamı yoksa uçakmı kullanıyorsunuz anlaşılmıyor. Son günlerde çıkan Real time texture mapping + rendering sisteminin kullanıldığı Virtual KartinG (bu oyun bi mega sapık!) oyununa alternatif olabilecek kalitede bir oyun Leading Lap. EsCom yeni üretim Amigaları piyasaya sürmesiyle oyun piyasında oldukça hareketli günler yaşanıyor şu günlerde. Birde buna X-Mas tarihine olan yakınlığımız katıldığında şu anda tam bir oyun bombardumanının ortasında bulunuyoruz. Yani kendinize dikkat edin heran tepenize bir oyun düşebilir ve LeadinG LaP'i almayı unutmayın! Ben şimdi yavaş yavaş kaçiim sizede mutlu günler dileyeyim hadi eyvallah heheh! byz Cya leta' M8S!

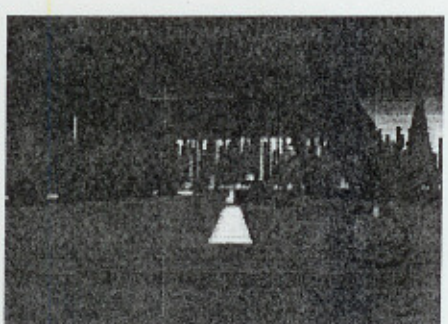
Ital



Görünüş güzel. Üstelik acayip de hızlı. Ama biraz da yarış kazanmak gerek.

Bu da başka bir görünüş. Aslında yararlı ama atmosferik değil...





Bu dergi de açıklanan oyunların tümünü Joy Bilgisayar da bulabilirsiniz. ADRES: Osmanağa mah. Nüzhet efendi sok. Ekşioğlu merkez iş hanı no:9/26 Akbank yanı. KADIKÖY-İSTANBUL TEL: 348 20 79 - 418 56 88

FANTASY ROLE PLAYING

Başka Dünyaya Açılan Kapı!

Öncelikle hemen konuya giricem: Merhaba! (çok kötü espri!!!) Nasılsınız kuzucuklarım? Ben iyiyim, bozulmamış bir harddiskim olsa daha iyi olurdum. Geçen ayki iki mektuba göre daha iyi mektuplar geldi. Çok değil canım, üç tane. Bu köşeye yeter de artar bile. En azından benim götümün kalkmasına yetti. Bu ay neşem yerinde, bu yüzden yazının yavşaklık katsayısı level atladı. Köşenin torpilli oyunları Simon2 ve Dungeon Master2 yine çıkmadı (çıktı ya ulan -zebani). Yeni bir adventure geldi. Return to Zantis. Bu sayıda tanıtıldı. FRP-ADV tipinde başka oyun yok. Tamam. Sinirinizle fazla oynamayacağım.
Hadi bakalım, adet yerini bulsun. Şimdi mektuplara geçiyoruz:
İlk mektup Bursa'lı okur Cenk Özmercan'dan...

Yo! Suicyco, ben Cenk, yaklaşık 6 yıldır A500 sahibiyim ve yakında bunu bi A1200 yapmayı planlıyorum. En sevdiğim türler FRP, Adventure, Simülasyon (especially uçak neyin) ve bazı stratejiler.
Yaklaşık iki ay önce Lale Savaşçılarını oynadım ve bitirmek üzereydim. 2 semti çözemedim ve oyunu bıraktım. Bi FRP-Adventure köşesi açılması beni memnun etti. Bazı sorular:
1. Lale Savaşçılarında "Lord Soth"'lu semtte gitmediğim yer kalmadı ama bi bok yiyemedim burada. Bi de yanlış hatırlamıyorsam bu semtte bi merdiven var ve yukarı tırmanılmıyor. Bu semtte ne yapılmalı? (Ikinci soruya bak)
2. Bi semtte bi kütüphane var. Burada birşey soruyo (galiba üniversiteyi yobazların bastığı semt). Kütüphanede ne yapılmalı. Ben üniversiteyi yobazlardan kurtardım ama burada başka bişi yapılmalı mı? Nedir? (Eğer rus irospaların bulunduğu yere girdiysen, kütüphaneye gidip "SÖZLÜK" yaz. Bunları hallettikten sonra irospalarla konuş. Şimdi birinci sorundaki merdivenden çıkabilirsin.)
3. Dark Queen Of Krynn "Journal Entry"lerini bana yollar mısın? Nasıl olacak? Sana nasıl para yollayabilirim? Zarfa koyunca kesinlikle yok oluyor. Başka bir yol belirtirmisin? (Fotocopy) (Yollayabilirim. Fakat bunun için verdiğin adresin doğru olduğunu kanıtlaman lazım. Kanıtlasan bile pulun üzerinde yine damga yoksa mektubunu görmezlikten gelirim. Ayrıca kalın bir kağıdın içine yapıştırılmış para asla kaybolmaz. DQK entryleri diskette ve bunların printout'unu almak yıllar sürer.)
4. Dark Queen Of Krynn'in konusu ve ilk başta yapılacak bi kaç şey? (Death Knight'ta da uğraştığımız Draconian'lar yeniden örgütlenmeye başlamış. Bir şehri yıkmışlar. Oyunun başında bildiğin bundan ibaret. Şehre girince bunları sana yönetici söylüyor. Sen de çıkıp yıkılan şehre gidiyorsun. Ordan da denizcilere takılıyorsun.)
5. Eye Of The Beholder II'de alt katlarda bi kapıya bi küre sokup üst katlara ışınlandım. Bu odada 4 duvarda bazı yararlı objeler var. Fakat buradan çıkamıyorum. (Hiç hatırlamıyorum. Ama sen etrafı iyice araştır. Gizli kapı falan olabilir.)
6. Şimdilik aklıma bu kadar geldi. İlerde görüşürüz. (Peki)
7. Son anda aklıma geldi. Nasıl bir kutu FRP edinebiliriz. Bu konuyu yıllardır, oldukça merak ediyorum ama kaynak yetersizliği nedeni ile bu işe bulaşamadım ama galiba artık zamanı, bu konuda bana kaynak yollayabilirsen çok memnun olurum. (Fiat sorun değil) (Dediğim gibi, sen adresin doğru olduğunu, en azından Doğumevi diye bir semt olduğunu damgalı pullu bir mektupla ispatlarsan istediklerine kavuşabileceksin)
Morbid Angel, Entombed, Deicide, House of Pain, Biohazard (Godz) , Suicidal Tendencies RULEZ!!! (Yapabileceğim birşey yok)
Cenk "DOC" ÖZMERCAN

İkinci mektup Sinan Akkol'dan.

Merhaba Emilio, oh be, en sonunda benim gibi strateji, adventure, FRP hastalarının derdine deva olacak köşeyi açtınız. İnan ki köşenin sayfa sayısının beş altı sayfa olmasına en çok ben sevinirim. Sayın Zebani Bey sağolsun, böyle bir köşe açmayı akıl etmiş. Umarım sorularımı en yakın zamanda cevaplarsın yoksa kafayı yemek üzereyim.
1. Perihelion'un büyü tablosunu yollayabilir misin?

(Sanırım cevap yazmama gerek yok)

2. Umarım Valhalla2 oynamışsındır. 2.bölümün sonuna doğru 4 gezegeni diziyorum ve güneş parlamaya başlıyor. Sonra birşey yapamıyorum. Lütfen bu soruma da yanıt verebilir misin Emilio Schilacchi (bu ne ya! Yapmayın şöyle espriler!) ***kardeşim?*** (Oynadım, hatta bu dergiye girmemin nedeni Valhalla 2. Güneşin üstüne BOOK OF IKARUS'u koy. Bak bakalım noolucak)
3. Biraz da nostaljik takılıp Space Quest 1 oynayayım dedim, başıma gelmeyen kalmadı. Çöllerden oluşan gezegende asansörle inilen mağarada ızgarayı geçtikten sonraki 2. ekranda lazeri nasıl geçeceğimi bulamadım. (Ah ulan Sierra! Gezegene düştüğün ekrana dön ve geminin etrafındaki cam kırıklarından al)
4. Simon the Sorceror'ın sağlamı var mı? Şimdiye kadar aldığım bütün versiyonlarında ormandaki devin ayağına kliklenmiyor. Saçma sapan şeyler oluyor, kapalı kapılardan geçiliyor. Eğer sizde varsa dergiden bana bir haber çek. (Kapalı

Iron Maiden'ın yeni albümü berbat (bence).

kapılardan geçmeyi bilemem ama devin ayağı olayını birisi daha sormuştu. Fakat ben oyunu A1200 versiyonundan bitirdiğim için yardımcı olamadım. Şimdi de öyle olacak galiba. Sen ya A1200 al, ya da oyunun orjinalini. Tabii hala çalışan versiyonunu bulma ihtimalin var. Ama az.)
5. Beneath A Steel Sky'ın kod sormayanı var mı? Oyunun sonlarında polis karakolunun 2. katındaki asansör kapısını açmak için gerekli seçeneği seçince (Retina Scan) kod soruyor. (Bildiğim kadarıyla Retina Scan'de değil, Lamb'in banka hesabı ve sosyal sınıfıyla oynarken soruyor. Eğer sorulan kod bir dükkan adı filansa 20000 TL gönder kodları yollayayım. Kod sormayan versiyonun olup olmadığını bilmiyorum.)
6. Dreamweb'im A500 versiyonu 3 adamı öldürdükten sonra Dreamweb'e ışınlanınca kitleniyor. Sağlamı var mı? (Bunun da AGA'sını oynadım. Fakat kitlenme sebebi disketin bozukluğu olabilir. Oyunu başka bir bilgisayarcıdan başka bir diskete çektirmeyi dene)
7. Genesia'nın save edilebileni var mı?
8. Elvira 1 ve 2'nin büyüleri ve malzemelerinin listeleri var mı? Kesenin ağzını max. açabilirim. (Çok zor be gülüm. İlgilenirsen Amiga Dünyası'nın 8. ve 10. sayılarında ELVIRA 1, 25. sayıda da ELVIRA 2 yazıları çıkmıştı. Bir bak. Eğer bu dergiler yoksa bir Kadıköy- Yazıcıoğlu iş hanına bak. Orada eski sayıları hala satıyorlar.)
Şimdilik bu kadar. Mektubumda pek fazla espri yapamadım, (yaptıkların yetti) ***hatta bayağı sıkıcı oldu çünkü lavuk arkadaşlarım hala beynimi ütülüyorlar. Hafta sonu kafamı toplayıp sana daha derli toplu mektup yazacağıma emin olabilirsin. See you soon, do not eat yosun.*** (İmdaaaat!)
NOT: ITAL ile tanışmak isterim, çünkü ben de müzikle uğraşıyorum. Harddiskimde yaklaşık 60 modül ve 6MB sample var. İlgileniyorsa beni arasın. (ITAL'i hiç görmedim. Sen ona bir mektup daha yaz.)
Sinan AKKOL

Üçüncü mektup çok hoşuma gitti.

Dear Suicyco Emilio, öncelikle sizleri tebrik etmek istiyorum, zira bu köşe diğer köşeler gibi gerekli bir köşeydi. Çok memnun oldum. Zaten dergiye bir mektup yazıp FRP köşesi istemeyi bayağı bir süredir istiyordum. Her sayıda köşeyi süsleyen fantastik resimler görmek oldukça güzel oluyor. Bunu devam ettirmenize taraftarım. (Bir de renkli olsa süper olacak ama, neyse... inanıyorum yakında bunu da başaracaksınız) Her ay dergideki köşemizde bir hikaye (kısa veya uzun) bulunabilir. Bu tip denemeler yapılmıştı. Ben şahsen beğeniyordum. Hatta okuyucular arasında senaryo yazma, kısa fantasy hikaye yarışmaları şeklinde de olabilir. Sadece güzel fikirler bulabilmek için sürekli düşünüyorum. Bu köşenin dergide en çok okunan köşe olmasını umuyorum ve bunda benim de ufak bir katkım olmasını istiyorum. Umarım herkes benim gibi düsünür ve bu köşeyi mektupsuz bırakmaz. (Şimdi Ahmet'çiğim, bu dediklerin çok hoş şeyler. Ama şimdilik zor görülüyor. Yani eğer yazacak şey kalmaz da yer artarsa ilk yapacağım işin bu olduğunu bilmelisin. Aslında yarışma fikri çok iyi ve daha olası görünüyor. Fakat biraz daha süre lazım. Biraz katkın olmasını istiyorsan bunları Zebani'ye yazabilirsin)
Aklımda bir kaç soru da mevcut, umarım yanıt bulabilirim. Geçen ay İstanbul Efsaneleri'ni satın aldım. Oyunu çok beğendim. Bence oldukça güzel ve daha iyi olacak. Ancak bir süre oynadıktan sonra takılıp kaldım. Bütün hevesim kırıldı. Problemim ise Gubarak Necati'yi her yeri aramama rağmen bulamamam. (Valla Gubarak Necati'nin nerde olduğunu -galiba- Beyoğlu'ndaki bir meyhanede sana söylüyorlardı. Sen de rus irospaların olduğu yere gidiyordun.) ***Bir de Ümraniye'ye nasıl gideceğiz. Korunun heryerini dolaşmama rağmen gidemedim.*** (Ekranın sağındaki ağaçlı bölgeye bir daha bak) ***Bir de birşeyden yakınmak istiyorum. Niye Türkiye'de kutu FRP hazırlanmıyor? Acaba çok mu zor geliyor, yoksa bu ülkede o kadar çok FRP'ci var da bunu bilen mi yok. Ya da hiç değilse dışarda çıkmış oyunların Türkçe'ye çevrilip burada pazarlamasını yapacak bir firma niye yok. Hem bu şekilde zaten binlerce olan FRP'ci player sayısı da katlanarak artacaktır ama yine de bu işe el atan yok.*** (Bu işe el atılmasını isteyen o kadar çok insan var ki. Ama kimse cesaret edemiyor. Geceni gündüzüne katıp aylarca uğraş didin. Az bir parayla oyun çıkar. Sonra? Alacaklar mı? Kimse bilmiyor. Kesin olan birşey var. "Bu oyun aynı Forgotten Realms'e benziyor. taklitçiliğin bu kadarı olmaz." diyecek ve emeğe saygısı olmayan adamların varlığı.)
Bari çok geçmeden (yaşım 50-60 olmadan) Türkçe kutu FRP oynama zevkini yaşayabilsek. (Durum öyle gösteriyor ki 90-100 yaşına kadar bekleyeceksin-ceğiz)
Umarım başını ağrıtmadım. Teşekkürler. Bundan sonra "Crazy" mektuplarıma hazır olun. BYE
AHMET MOLDİBİ

Mektuplar bu kadar. Gelelim Perihelion'un faydalarına. Şimdi büyü ekranındaki sol üstteki işareti 1 kabul edelim. Aşağı doğru artsın. Büyülerin isimleri ve componentleri: SOLAR CORONA (17,18)/ NAPALM ERUPTION (18,31,32)/ GLOWING PLASMA (3,8,13,31)/ BLACK FROST (24,32)/ CHILLY VAPOUR (26,30,36)/ WHIRRING MORAINE (4,10,25,40)/ ALTERED GRAVITY (9,28)/ FORCE DEFLECTION (23,29,35)/ FULMINATING DAMP (1,2,4,40)/ STATIC CHARGE (26,30)/ ELECTRIC SHOCK (14,20,33)/ BRUSH DISCHARGE (11,21,25,40)/ INFRARESONANCE (31,40)/ MIDTURBULENCY (10,26,34)/ SONIC BOOM (8,19,36,38)/ SHADED SPECTRUM (10,22)/ DIFFUSED GLARE (15,19,26)/ LIQUID LIGHT (10,16,22,28)/ RADIANT POWDER (7,14)/ BETA SPREADPOINT (15,37,38)/ URANIUM WARP (3,4,24,39)/ RANK POISON (19,23,35)/ OMA STIMULANTS (11,28,37,38)/ METALLIC LAYERS (20,32)/ DRIFTING SILICON (13,17,28)/ ACIDIC FUME (2,5,24,33)/ PSION ANTIDOTE (19,28,36)/ LIFE FORCEDRAIN (11,18)/ AURA DISPERSION (10,28,35)/ REALITY SHIFT (32,34,36)/ ETHEREAL FLUDIUM (4,5,12,15)/ ECSTATIC TRANCE (15,36)/ SPIRITUAL VOID (9,33,38)/ SCIZOPHRENIA (21,30,33)/ NEURON OVERDRIVE (28,33,40)/ ALPHA CATHARSIS (16,17,21,27)/ INNER SHADOW (1,29,32)/ SEPTIC THORNS (1,5,6,18)/ HORMONAL SPRAY (17,19).

Adres: Cengiz Topel cad. Yanarsu sok. Saltan sit. D-BLOK NO:54/1 80630 UÇAKSAVAR/ İSTANBUL. Yazı bitmiştir ilgililere duyurulur.

(We're here. We ain't going nowhere. BC MF!)

Suicyco

Ami-FileSafe

Artık "Read Write Error..." veya "Disk is not validated" gibi hayatı zehir eden hata mesajlarıyla karşılaşmayacaksınız. Son mucize program Ami-fileSafe, sizi bu dertlerden sonsuza dek kurtarıyor. Evet merak ettiniz değil mi? Öyleyse buyrun...

Volume df0 has a read/write error", "Disk is not validated" Eh! sanırım aranızda bu hata mesajlarıyla karşılaşıp da sinirden şekli,şemali değişmeyeniz yoktur herhalde. Zaten nasıl olsun ki!, tam saatlerce uğraştığınız bir datayı kaydedeceksiniz; tam kaydederken ekranda özellikle!! saçınızı,başınızı yolmanız için yaratılmış olan az önce yukarıda belirttiğim!, adını duyunca bile irkildiğim!! lanet olası hata mesajlarından biriyle yüz yüze kalmanız dünyadaki ve kainatdaki bilinen tüm olasılık hesapları arasında en yüksek değerdedir. Kısaca, bu hata mesajlarıyla sık sık karşılaşmanız nerdeyse farzdır!!? Pekiii, ben size desem ki; artık bu hata mesajlarıyla karşılaşmayacaksınız ve ayrıca file okuma ve yazma gibi işlemleri çok daha hızlı yapabileceksiniz. Bunu nasıl yapacağınıza gelince işte huzurlarınızda OFS ve FFS'in yeni alternatifi AFS...

OFS ve FFS'i sanırım harddiski olan herkes biliyordur. Harddiski olmayanlar da bilmiyorlarsa bile en azından duymuşlardır. Ben yinede OFS ve FFS'in ne olduğunu kısaca izah edeceğim. Ama önce FileSystem'in ne işe yaradığını vurgulamak istiyorum: FileSystem-türkçe meali ile dosyalama sistemi; bir bilgisayarda dosyaların ne şekilde saklanacağını, okunacağını, yazılacağını belirtir.

OFS, (Old File System - Türkçe meali: Eski Dosyalama Sistemi) Kickstart 1.2 ve 1.3'e sahip olan makinalarda kullanılan dosyalama sistemidir. FFS ile kıyasladığınız zaman oldukça yavaş kalıyor. Ayrıca OFS'de dosyalar daha fazla yer kaplıyor ve dosyaların okunması da zaman alıyor.

FFS, (Fast File System - Türkçe meali: Hızlı Dosyalama Sistemi) Kickstart 2.0 ve üzerindeki makinalarda kullanılan dosyalama sistemidir. Adından da anlaşılacağa üzere oldukça hızlıdır ve dosyalar OFS'e göre fazla yer kaplamaz. Ancak her güzelin bir kusuru olduğu gibi FFS'in de bazı kusurları bulunmakta. Mesela Workbench ekranındayken zaman zaman disketi driverdan çıkardığınız halde ikonunun hala gözükmeye devam etmesi gibi. Fakat bunlar pek de o kadar önemli olmayan kusurlardır. Sonuç olarak FFS ufak tefek kusurlarına rağmen OFS'den kat kat daha güçlüdür ve üstündür.

Şimdi gelelim yeni alternatifimiz AFS'e... AFS aslında daha önceden çıkmış olan PFS (Prodessional Filing System)'in yeniden yazılmış hali. Çok fazla bug (hata) bulunması ve esnek bir yapıya sahip olmaması sebebi ile PFS gereken ilgiyi görmedi. İngiltere'nin en büyük software firmaları arasında yer alan Fourth Level Development PFS'deki bugları (hataları) gidererek bu programı yeniden yazdı. Sonuçta ortaya oldukça iyi bir program (yoksa dosyalama sistemi mi desem) çıkmış.

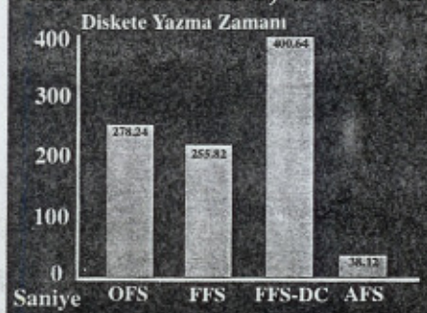
AFS, tek disket olarak ve 35 sayfalık bir manual ile birlikte gelmekte. AFS'i hem floppye hem de harddiske install etmeniz mümkün. Tabi en iyi performansı elde etmek için AFS'i harddiske install etmeniz su götürmez bir gerçektir. AFS'i harddiskinize install ettikten sonra tam olarak kullanabilmeniz için ya harddiskinizi AFS ile yeniden formatlayacaksınız ya da Holger Kruse tarafından yazılmış olan ve AFS'in orjinal paketinde de bulunan FFS'i AFS'e çeviren özel bir programı kullanmanız gerekmekte. Bu işlemler bittikten sonra artık AFS'in tadını çıkarabilirsiniz. AFS'de sizi şoka uğratacak ilk şey ne yaparsanız yapın asla "Volume df0 has a read/write error" veya "Disk is not validated" gibi son derece sevimli! hata mesajlarıyla karşılaşmamanız (mesela biz; kayıt esnasında makinayı resetlememize, güç kablosu ile oynayarak!! sahte güç çekilmesi meydana getirmemize rağmen AFS'e bir türlü "read/write error" hatası verdirmeyi maalesef başaramadık!!!). Bunun dışında Dopus'da directory aldığınız ve dosyaları bir yerden bir yere kopyalamaya kalktığınız zaman AFS'in hızı karşısında dehşete kapılıyorsunuz, elleriniz titremeye başlıyor ve bir daha directory almaya veya dosyaları kopyalamaya asla! cesaret edemiyorsunuz!!?

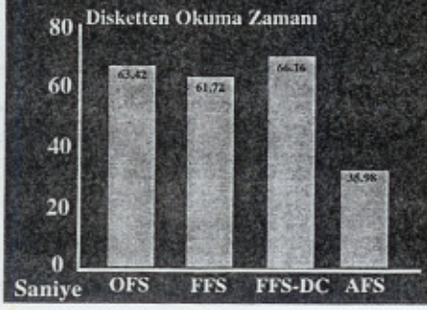
Şaka bir tarafa AFS'in bu kadar güzel özelliklerine rağmen bazı kötü özellikleri de bulunmakta. Örneğin 2 GB'ın üzerindeki harddisklerde bu sistemi ne yazıkki kullanamıyorsunuz. Çünkü sistem 2 GB'a kadar tanımlama yapabiliyor. Gerçi bu durumun ilerki versiyonlarda mutlaka düzeltileceğine eminim.

AFS, iki versiyon olarak piyasaya sunuldu. Bunlardan ilki "Pro" denilen ve pahalı olan (70 pound), fakat özellikleri tam olan versiyonu; diğeri ise "User" denilen ve nispeten daha ucuz (30 pound) olan, ancak bazı fonksiyonları eksik olan versiyonu... Aklıma gelmişken söyleyeyim "User" versiyonu ne yazıkki 650 MB'a kadar olan harddiskleri tanımlayabiliyor. Gerçi ben bunun da pek bir problem olacağını sanmıyorum; zira şuan kaç kişi de 650 MB'ın üzerinde harddisk mevcuttur ki... Her neyse, netice itibari ile AFS gerçeten mükemmel bir program (yoksa dosyalama sistemimi demeliyim hala karar veremedim). Sistemini daha da mükemmelleştirmek ve de hızlandırmak isteyen her Amigacıya tavsiye ederim. Daha fazla söze gerek var mı?

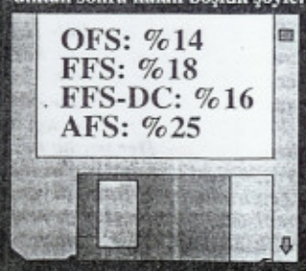
TARKAN

TEST EDİLDİ, ONAYLANDI...





Diskete Workbench kopyaladıktan sonra kalan boşluk şöyle:



NE NEDİR?

OFS: Old File System. Workbench 1.2 ve 1.3'de bulunan sistem.

FFS: Fast File System. Bu da Workbench 2.0, 3.0 ve 3.1'de bulunan yeni bir sistem.

FFS-DC: Fast File System with Directory Cache. Bu, directory cache'i açılmış sistem. Workbench 3.0 ve 3.1'de bulunur.

AFS: Ami-FileSystem. Bu da şimdi tanıttığımız en son ve en süper sistem

FALCON 040

Ve huzurlarınızda yepyeni canavar gibi bir hızlandırıcı kart geliyor: FALCON 040. A1200'ün hızı size yetişemiyorsa artık yepyeni bir seçeneğiniz var. Bu kartla beraber A4000'i bile solluyorsunuz. Hem de gayet ucuz bir fiyata. Gelin bakalım nasıl bir kartmış bu Falcon?

Dikkat! Dikkat! Lütfen kemerlerinizi bağlayınız. Az sonra 10 Mips bariyerini aşacağız. Bu bariyeri aşmamızı sağlayacak araç ise Falcon 040. Artık A1200'lerde hızla ilgili hiç bir probleminiz kalmayacak ve hız konusunda A4000'lerin gerisinde kalmanın ezikliğini bundan böyle hissetmeyeceksiniz!! Çünkü şuandan itibaren süper hızlandırıcılar devri başladı. Bundan sonra basit! 50 Mhz'lik 030 hızlandırıcılarıyla uğraşmayacaksınız.

Gelgelelim Falcon 040'ın üzerinde neler bulunduğuna! Bir kere Falcon 040'ın üzerinde adından da anlaşılacağı gibi muhteşem 68040 bulunmakta! 68040'ların en düşük, fakat en yaygın versiyonu olan 25Mhz'lik versiyonu bilindiği üzere 68030"ların en hızlı versiyonu olan 50Mhz'lik versiyonunun iki katı hızda çalışmaktadır. Yine bilindiği üzere! çok yakın bir geçmişte 68040'ların (kısaca 040) A1200'lere takılmasına imkansız gözüyle bakılmaktaydı. Bunun sebebi ise 040'ların 030 ve önceki modellerden oldukça farklı bir yapıya sahip olması ve bu sebeple aşırı derecede ısınması (Bu arada hatırlatmak isterim: A4000'lerin içersinde çift! fan bulunmaktadır.) idi. Bu ısınma problemi kısa bir süre öncesine kadar halledilemiyordu. Bu duruma el koyan Amiga'nın önde gelen bazı (MacroSystems ve Phase 5) hardware firmaları yaptıkları araştırmalar sonucunda bu sorunu halletmeyi başardılar. Böylece süper hızlandırıcılar dediğimiz 040 ve üzeri işlemcilere sahip kartlar A1200'ler için rüya olmaktan çıkıp gerçeğe dönüştü.

Şimdi biz tekrar gelelim Falcon 040'ın üzerinde neler bulunduğuna: 040'ın bulunduğunu zaten söylemiştik. Bunun dışında kartın üzerinde RAM ilave edebileceğiniz (toplam 64 MB'a kadar) iki adet SIMM soketi ve bir de SCSI-II modülü bulunmakta. Bu SCSI-II modülünün ilginç bir özelliği ise 128 MB ekstra RAM ilave etmenize olanak tanıması. Böylelikle toplam hafızanız 192!! MB'a (mübarek, hafıza değil sanki harddisk!!) kadar yükseltebiliyorsunuz. Diyeceksiniz ki bu kadar hafızayı ne yapayım ben? Ama şunu da unutmamak lazım; ne kadar çok RAM'iniz olur ise sisteminizin performansı da o ölçüde artar.

Falcon 040'ı A1200'e takmak ise gerçekten dikkat gerektiren ve oldukça uğraştırıcı bir işlem. Kartın oldukça geniş ve de 040'ın üzerinde bulunan fan yüzünden olduça kalın olmasından dolayı install esnasında makinanın içini açmanız gerekmekte. İşlemcinin üzerindeki fanı ancak bu şekilde takabiliyorsunuz. Tüm bu işlemleri yapıp da kartı düzgün bir şekilde makinaya takmayı başardığsanız kemerlerinizi bağlamanızın zamanı gelmiştir artık! Bundan böyle 20 Mips! hızında çalışan bir A1200'e sahipsiniz ve bu bir rüya değil, gerçek! Artık A1200'ünüzde gönül rahatlığı ile ve kafayı yemeden 3D-Rendering yapabileceksiniz. PC sahibi zavallı arkadaşlarınız var ise Alien Breed 3D, FEARS ve Gloom'u bu zavallılara gösterdiğiniz zaman surat ifadelerini seyrederek oldukça eğleneceksiniz (Bu oyunlar 040'da Pentium'dan bile hızlı oluyorlar da!). Yine PC sahibi, fakat Windows gibi Workbench'in tırnağı! bile olamayacak spastik şeylerle böbürlenen spastik! arkadaşlarınıza Workbench'in hızını gösterdiğiniz zaman (gerçi 030'da da aynısını yapabilirsiniz!) bunalıma??! girmelerini büyük bir keyifle seyredebileceksiniz. Ama bunlardan da önemlisi kendiniz Amiga'nızın gerçektende nekadar hızlı olduğunu anlayacaksınız.

Buarada nerdeyse söylemeyi unutuyordum! Bu kartın belki de en önemli özelliği ilerde 060'a!!! yükseltebilmenizi mümkün kılması. Böylece bu kartın 060 modeli çıktığında kartınızı satmadan sadece kart üzerindeki 040'ı çıkarıp yerine 060'ı takarak 060'a yükseltmiş olacaksınız ki bu bence gerçekten mükemmel bir olay. Üstelik oldukça da uygun bir fiyata!...

Söz fiyattan açılmışken biraz da fiyatlardan bahsedelim bari! Falcon 040'ın birçok versiyonu bulunmakta; bu versiyonlar ve fiyatları ise şöyle:

Falcon 040 LC (matematik işlemcisi olmayan model): 430 Pound
Falcon 040 RC 25 Mhz: 500 Pound
Falcon 040 33 Mhz: 550 Pound
Falcon 060 50 Mhz: 650 Pound (Bu model henüz mevcut değil. Birkaç hafta içersinde piyasaya çıkması bekleniyor.)
060'a yükseltme : 200 Pound

Temin edebileceğiniz adres: Power Computing Ltd.
44A/B Stanley Street
Bedford MK41 7RW - ENGLAND (UK)
Fax: +44 234 352207

Geldik son sözü söylemeye. Artık A1200'lerde hız konusunda süper hızlandırıcılar diye nitelediğimiz kartların gün ışığına çıkması ile birlikte söz sahibi olmaya başladı. Böylece A1200'lerde hızla ilgili yaşanan bazı problemlerde tarih oldu. Siz de hızdan dolayı bazı sorunlarla karşılaşıyorsanız, 3D-Rendering ile uğraşmak istiyorsanız, simülasyonları süper hızlı oynamak istiyorsanız, Alien Breed 3D gibi oyunları oynarken ellerinizin titremesini??! istiyorsanız veya PageStream 3.0'ı kullanmak!! istiyorsanız (dimi, zebani!) artık bir Falcon 040 almanın zamanı gelmiştir (dimi, zebani??!) ve de geçmektedir. Fiyat konusunda söyleyeceğim son söz ise iyi teknoloji herzaman için iyi paradır (Evet Tarkan!!! -zebani). Eğer en son teknoloji ürünü birşeyler almak istiyorsanız bedelini ödemelisiniz. Gelecek sayıda görüşmek ümidi ile bol hızlı! günler sizinle olsun!

Tarkan'TAF'Erimer

Bu da yetmez abi. Daha hızlı olmalı. Hız ve Hız...

25 Mayıs 1550'den beri...

Kommodor Abi©...

Bu sayfa sağlığa şiddetle ZARARLIDIR...

KOMMODOR ABİ yine huzurlarınız da. Bu ay acayip şeyler oldu. Şimdi hemen haberleri almak için merkeze bağlanıyoruz:

* MegAMIGA yeni binasına taşındı. Taksim'de 4 katlı modern bir binaya taşınan derginin açılış kokteyl'i yapıldı.Kokteyl'de içkiyi fazla kaçıran TURBO ve OMAY'ın taşkın hareketleri sonucu bina çöktü. Ölü ve yaralı sayısında artma bekleniyor. Kurtarma çalışmaları gece gündüz devam ediyor. MegAMIGA tayfası tekrar sokakta kaldı.
* Havaya attığı leblebileri ağzı ile yakalamaya çalışan ZEBANİ'nin başı dertte. Havaya attığı leblebi ile Panam uçağını düşüren editor bozuntusu hıyar ZEBANİ olay hakkında şunları söyledi: "Ya şimdi bu kamera çekiyormu? Peki peruğumu takiim. (Kendisi keldir de! *Kommodor Abi) Şimdi ben leb demeden lahmacun dediklerinin anladım. Ahh! ya vurma dur tamam açıklıyorum. Ben aslında MÜZEYYEN SENAR dinlerim. Death Meath ayakları bosch yani. Hatta simmens" dedi.
* MR OZ insanlığın gelişmesi için yaptığı büyük buluşlarını askerde devam ettirecek. Tırnak kesme makaslı tank projesinden sonra Micro dalga fırınlı uçaksavar projesine başlayan MR OZ şunları dedi: "O kadar buluş yapıyom kimse kullanmıyo. Kıllanıyom bu işten haa? Kesin bu işte KOMMODOR ABİ'nin parmağı var."
* Haberci TARKAN ile Frp'ci SUİSAYKO EMİR ahlak masası ekipleri tarafından pavyonda basıldı. Biz buraya oyun çektirmeye gelmiştik diyen ikili beş gün nezarathanede kaldı.Daha sonra serbest bırakılan ikili dönüşümüz muhteşem olacak dediler. İkilinin bundan sonra büyük bir olasılıkla milletvekili olmaları bekleniyor.
* Dünyanın ilk tersten çizgiroman çizeri KARA EJDER geçen hafta BRUCE LEE'den çok kötü dayak yedi. Bu alemde benden başka ejder olmaz diyen BRUCE LEE, bizim ejderi beşiktaş balık pazarının orda çok kötü dövdü. Ağzı burnu bulunamayan EJDER, bundan sonra bana KARA EŞŞEK diyin diyerek dörtlü burgu ve ikili salto atarak olay yerinden kişniyerek uzaklaştı.

BUNLARA UYUZ OLURUM

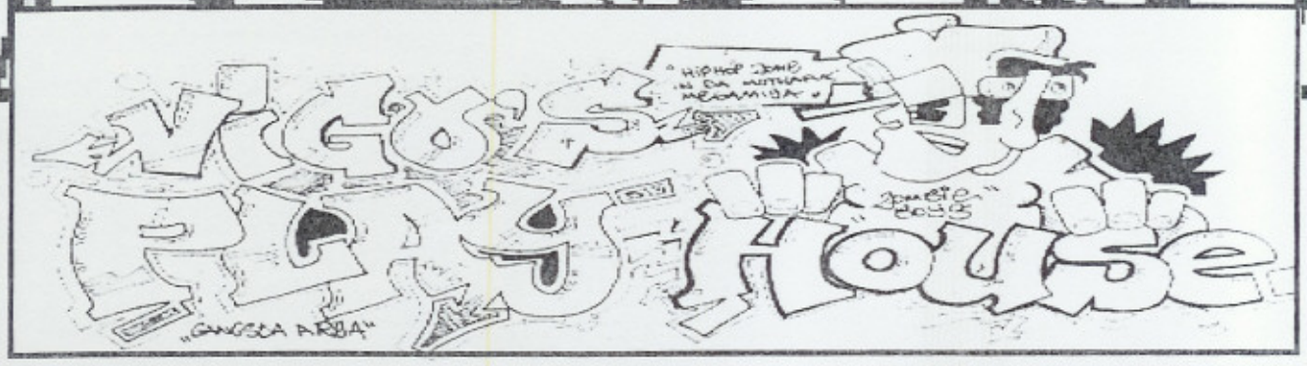
The Legends Continuous

Kızsanız da kızmasanız da oluyom işte!
- Tv'de o saçma diyalokları olan BİZİMKİLER dizisine, Bitirin artık şu saçmalığı.
- Ucu çat diye kırılan 0.5 kalemlere,
- Arabayı yıkatır yıkatmaz yağan yağmurlara,
- Read/Write hatası veren disklere,
- Zebaniye,
- Bora Öztoprak mıdır nedir, onun sesine,
- Soytarılığın mega hardcore maximum derecede olduğu spor magazin programlarına,
- Herşeye uyuz olanlara,
- ESCOM'a...

* devam edecek...

POSTACI CESETLERİ

Ya olamaz yaaa? Yine yazı zamanı gelmiş. Hehehe. Editör bozuntusu Zebani yine telefon açıp beni rahatsız etti. Neymiş efendim yazı yazılması gerekiyormuş (yazacaksın lan tabi pis köle -zebani). Ehh. Aslında yazmamam gerekiyor ama neyse acıdım hıyara. Posta kutusuna bu aralar hep o baktı ve bir çok mektubum onda şu anda. Bende olan mektupları ise full hız cevaplıyacağım. Bu ay ilk konuğumuz benim ve diyer köşelerin baş belası ORHAN, yok yanlış yazdım. ORHUN!, ORÇUN!, hehehe bu kadar şamata yeter kızacak yoksa ORBAY BUSOYDAN. Kendisi yine mektupla intihar girişiminde bulunmuş. Bir çok mektup göndermiş. Efendim ismini niye yanlış yazıyormuşuz? Bu ismi biz hep doğru yazıyoz ama matbaa yanlış basıyor. Heheheh. Uçuk mektuplar yazın derken neyi kasdediyorsun diye yazmış bana. Yaa kağıt kalem ile herkes mektup yazar. İlginçlik bulun. Bunu da ben söylemiim artık yani?



Ya şimdi ne diyeceğim..... Ya bizim editör varya bu zebani !!! ya harbi bu adam CrayzMoTDApHUCKA! yaaa.... Adam hiç acımamış ve üzülmemiş ve size yadığım o değerli bilgiler yani altın değerindeki bilgileri (yannış olmasın sizin altınız diil neee? heheh nerden mi?) kesmiş yaaaa! Ya ulan bu Vigo'nun tabiatına aykırı bi olay yaa.. Bi de artis gibi yazının aralarında girib parantezler açıp konu hakkındaki fikirlerini yazıyo hhehe ulan bize ne lan senin fikirlerinden (hehehe bu benim o değil!) Ya şimdi editör dedik bağrımıza bastık ama adam paso beni edit ediyo yaaa (istersen Cut'da yapar sonra altına da Paste yaparım canım -zebani). Ya şimdi alışıcam habire kendimi editleticem sonra istiklal caddesinde dolaşıp bu edisyonumu diğer arkadaşlarıma sunucam.... Noolcek sonra Vigo's Play Circle adlı bir köşe yazıcam.. Yani bu olurmu zebani kardiş... (i bilhassa yazılmıştır lütfen onu e yapma-vigo)

Geçenlerde Obituary adlı arkadaşımız hollanda/almanya seyahati yaptı ve bize COOLIO'nun o muhteşem single'ını getirdi. gANGSTA's pARADiSE! ... Ayrıca bana Prodigy'nin MUSIC FOR THE GILTED GENERATION adlı albümünüde getirmiş. Sevindim valla...

Ya olm okuyucu kitlesi!!! ulan yarışma devam ediyo... Hadi olm cevaplarınızı bekliyorum. Posta kutum dolmuş ve otobüs hehehee.. Öbür aya kazanan talıhsizleri (çünki benle kola içicekler hatta belki onlara yarım ekmek arası dönerde ısmarlamayı düşünüyorum...) açıklicaam. MiSTA bOOMBASTIC!!! ulan şimdi içimden ölümüne bi timsah sevinci yapmak geldi yaaa (walla folridaya git orada gerçeğini yaparsın -zebani)

Acaip nostalji oldum... Ayrıca geçen gün Rocka Rolla Bbs'in wall'unda iki yeni telefon numarası gördüm.... Yeni iki bbs : 0216-3867921 login=super, pass=super yazıyodu.. Adını hatırlamıyorum.. Öbürüde 0216-3872990 dı galiba... Aman sakın bu bbs'lerin sahibi bana kızmasın, valla onları aceleylen bi kaaada yazmıştım. Ordan okuyom.. Adlarını yazmamışım nasılsa ararım hesabı.. Ama halen aramadım. Harbi eşşek gibi calışıyorum dünyadan alakam kesildi. Bisürü bbs'de sys-op yada co-sysop um ama ilgilenemiyorum bile. BBS dünyasından bir iki haber daha veriim, Split Seven BBS'in telefon numarasi değişti 0212-5717048 oldu... (Naber DagRAA?) Rocka Rolla BBS'in bütün nodeları 28800 oldu.
Türkiye'de açılan kapanan ve halen on-line olan bbs'lerin bi listesini yapiim.

oN-liNE

Rocka Rolla, Split Seven, Destination, Tron

oFF-liNE

Trespass, Ortonx, Damaged Justice, Clinique, Miracle
Chimmeria (heralde dogru yazdim), Exodus, Anastasya, Black Rain

Bayağı cokmus yaa.. Ulan keşke hepsi acık olsaydı ne baba olurdu. Eskiler bilir bizim JAY MASTER COKE diye bi arkadaşımız vardı. Halen var..Geçen gün bana telefonda 960 saat kayıt yapan (E-240'lık herhangi bir vhs kasede!!!) video gördüğünü ve kullandığını söyledi ... Bir an Asbüke dedim kendi kendime... Fakat bu arkadaşımız Casino'da Inspector Gadget konumunda.. Ve orda her masanın bir candit camerası vardır. Oyun esnasında şebeklik yapan oyunculara 1 dolar hediye edilir. Bunu tespit etmek amacıyla her KEMIRA bir masayı rikord eder. Bu cihazlar Turizm bakanlığından verilmiş ve SONY marka... Harbiden gerçek... Ya ayrıca ben MTV video lotto'ya adımı kaydettirdim. Ama hiç bir icraat olmadı... Ya bu arada çalıştığım işyerine MTV'den bir adam geldi. Ondan bazı şeyler öğrendim. Hani bu harbi mtv'de gördüğümüz kısa demo türü animasyonlar avrupanın çeşitli yerlerinde yaşayan ve öğrenci statüsündeki insanlar tarafından yapılıyormuş. Sizde amiga'da yaptığınız işleri oraya gönderebilirsiniz. $1000 veriyorlarmış eğer yayınlanırsa. Gelecek ay sizede adresi vericem. Bu arada dergimizi okuldaki insanlara gösterdim çok beğendiler. Burdan manitam eçi'ye öpücükerlimi yolluyorum ve ona evil dead adlı filmin üçüncü bölümünü izlemesini tavsiye ediyorum (çok romantiksin aptal sevgili -zebani). ehehehe biraz artislik yaptım ... Ya bu ay cu amiga alamadım... Bu yüzdende sizlere yenilikler hakkında bişeyler söyleyemeyeceğim. Belki aklıma gelirse birşeyler uydurabilirim. Mesela amiga 5700 çıktı. 824 mb chip ram ve 45550 gig fast ram var. Ayrıca üzerinde 69999 hızlandırıcı var saatte 240 yapıyo. 100 km de 10.000 tl benzin yakıyo otomatik vitesli...

Sevgili arkadaşlarım.... Bakınız, Aralık ayının ortasından itibaren yeni Amigalar çıkıyor... Lütfen Amiga'larınızı satıp pc almayın... Bu baba makineyi yok etmeyelim. Hepinize ihtiyacımız var. Biz bu dergiyi para kazanmak için çıkarmıyoruz. Sadece bu makineyi çok seviyoruz ve yok olmaması için savaşıyoruz. Biz istemezmiyiz ki dergimizin hepsi renkli olsun ve yanında cd rom bile verelim. Lütfen Amigalarınızı satmayın ve MEG AMIGA'yı destekleyin ve banada yazın....

Vigo's Playhouse
PK : 59 - 81110 - Bostancı - İstanbul
AMIGA ROOLEZ 4 EVER!!!! C YA

UTILITY

Ufak, marifetli ve sudan ucuz Utility tanıtımlarımız tüm hızıyla devam ediyor. Hayatını kolaylaştırmak isteyenler için....

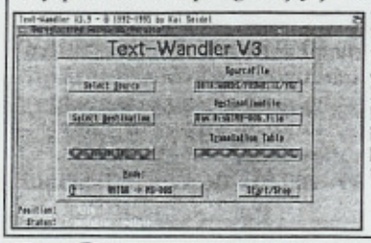
ICONIAN V1.9

Workbench'in saçma sapan Icon Edit programını sanıyorum pek seven yok. Nedeni istediğiniz boyda bir ikon yapamamanız ve de programın fazla yer kaplamamsı amacıyla pek fonksiyonel olmaması. Şahsen ben bir ikon yapmak istediğimde bu programı kullanmamak için çeşitli bahaneler üretirim. İşte geçenlerde oturup 'ulan bu ay ne çeşit bir utility yazsam' diye düşünürken, harddisk'imdeki ikonların ne kadar saçma olduğunu gördüm. Bu göz bozan estetik yoksunu ikonları bir an önce yok etmeliydim. O gün sırf 2 saatim bu ikonlarla oynayarak geçti. Sonra aklıma bizim Assembler'cı vigo'da gördüğüm Iconian adlı program geldi. Evet ben aradığım çözümü raslantı da olsa buldum. Şimdi sıra sizde. Eğer sizinde gözünüzü rahatsız eden bir ikon varsa onu çok güzel bir şekilde değiştirip huzura kavuşabilirsiniz (malesef öyle!). Programımız workbench ekranında göz zevkinize hitap edecek ikonlar yapmaktan ibaret. Üstelik bununla kocaman kocaman ikonlar yapabilirsiniz. Sonuçta ben de boyutları biraz büyük olan 'Cindy Crawford'un her erkeğin gözüne hoş gözükecek bir kaç resmi vardı. Bu iconian ile oturup onları ikon haline getirdim ve artık Workbench ekranım hiç gözümü rahatsız etmiyor. İşte sizde bunları bu ufak ama marifetli programla yapabileceksiniz. Program her model Amiga'da rahatlıkla çalışıyor. Bence mutlaka alın. Saçma ikon devrine son!

ZEBANİ

TEXT WANDLER

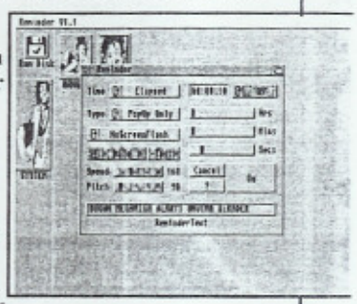
Diyelim ki elinizde 'Turboyu eşşek hatta eşşoğlueşşek sudan gelene kadar dövmek ve ondan sonra etlerini lime lime parçalayarak aç köpeklerin önüne atmak' isimli bir text var. Bu text (diyelim ki!) asil (saçma) prowrite formatında. Bir arkadaşınız (mesela zebani) bu yazıyı alıp kullanmak istiyor ama arkadaşımızın bilgisayarı PC veya Macintosh (vallahi ikisi de yok!). Bu yazıları haliyle kullanamıyor. Kullanmak için başka yollar var ama çok zahmetli. Bu durumda bu güzel text'i arkadaşımıza veremediğiniz için içiniz parçalanıyor ve hemen bir çare bilgisayarcınıza gidiyorsunuz ve ona 'abi sizde şu formatı şu formata çeviren bir utility var mı? diye soruyorsunuz. Tabii o abi size 'saçmalama hıncal!!!.. yani saçmalama müşteri öyle şey olurmuymuş? diyerek sizi başımızdan sağıyor. Eee şimdi ne yapacaksınız? Yapacağınız şey çok basit: Text Wandler'ı bulmak ve çalıştırmak. Bu program yazı formatlarıyla ilgili tüm problemleri, problem olmadan çözüyor. Hem de çok hızlı ve hatasız bir biçimde. Eğer böyle bir sorununuz varsa hiç beklemeden bu programı bulun ve bana da teşekkür edin (şaka). Üstelik tüm modellerde çalışıyor...

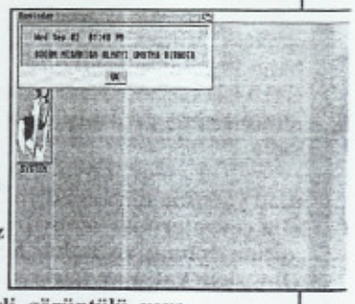


ZEBANİ

REMINDER V1.1

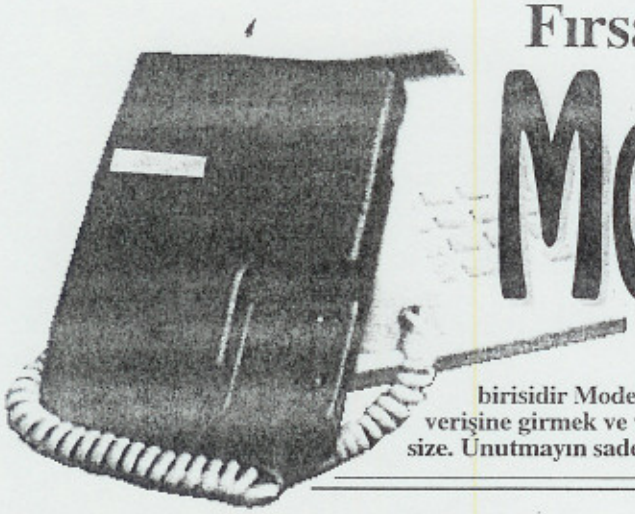
Bilgisayarın başında oturup dünyayla ilişkinizi kestiğinizde, zamandan da hiç haberdar olmassınız (ben olmam). Bazen yapmanız gereken çok önemli bir iş de böylece unutulup gider. Geçenlerde benim başıma böyle bir şey geldi mesela: yine ben trans haline geçip sayfa yaparken lavuk yazarlardan Turbo, Omay, Vigo, Ital, Suicyco, Tarkan, Raven, Gart ve Ali'ye "yazılar nerde lan!" diyecek telefonu etmeyi unutmuşum. Sizin anlayacağınız derginin biraz geç çıkışı aslında bu lavuklar yüzünden oluyor bunu bilin (nereden nereye). Neyse. Geçenlerde yine oturup 'yav bu ay utility sayfası için ne yazacağız be? Mr.oz ne güzel yazıyordu niye gitti ki askere' gibi belli belirsiz düşünürken birden reminder isimli bir program ilişti gözüme. "Hmmm acaba bu da dandik utility programlarından mı? zaman harcamaya değer mi? bakmalımıyım? Bakarsam bağ olur bakmassam dağ olurmu? gibi saçma sorular sorarken aslında Reminder'ın ne kadar faydalı bir program olduğunu tahmin edemezdim. Şimdi kısaca anlatayım. Reminder, sizin istediğiniz ay, gün, saat, dakika ve saniyede yine program içinde belirttiğiniz bir mesaj biçimiyle sizi uyarıyor. Mesela bilgisayarda çalışıyorken 1 dakika sonra bir yere telefon etmeniz gerekli. Hemen Reminder'a bunu text olarak giriyorsunuz. Sonra süreyi giriyorsunuz ve programı çalıştırıyorsunuz. On dakika sonra program sesli, görüntülü, veya yukardan açılan (pop-up) menü şeklinde sizi uyarıyor. Nasıl, gayet güzel değil mi? Aslında bu işi yapan başka detaylı programlar da var ama bu hem hafıza yemiyor hemde kısacık birşey. Evet artık bazı lüzümlu veya lüzumsuz şeyleri aklınızda tutmak zorunda değilsiniz. Nasıl olsa Bilgisayar sizin yerinize bu işi yapar. Doğru programı bulduysanız sorun yok demektir. Ne olursa olsun bu programı bir kere alın tam alın. Üstelik hem ucuz, hem kısa, hem de Tüm modellerde çalışıyor. Daha ne?





ZEBANİ

Fırsatı kaçırmadınız!. Hala bir Modem'iniz var!.



Bilgisayar dünyasının en zevkli ve en eğlenceli uğraşlarından birisidir Modem. Kilometrelerce ötedeki her hangi biriyle her türlü bilgi alış verişine girmek ve ve....Evet, yazının geri kalanını kaşarlı Sysop Gart anlatsın size. Unutmayın sadece bir telefon, bir modem ve istediğiniz kadar bilgi...

Sevgili bilgisayar kullanıcıları, sizlere bu ilk yazımda BBS'ler hakkında bilgi vermeye çalışacağım. Öncelikle BBS nedir, ne işe yarar onun kısaca bir açıklamasını yapalım. Bbs BULLETIN BOARD SYSTEM kelimelerinin baş hartlerinden meydana gelmiştir yani bir kısaltmadır. Bbs'ler genelde dosyaların dağıtılması ve mesajlaşmak için oluşturulmuş sistemlerdir. Bu sistemlerden gonderdiğiniz dosya sayısı veya byte sayısı ile orantılı olarak dosya alınabilir. Tabiiki bir bbs'e bağlanmak için ilk şart olarak iyi bir modem almanız gerekmektedir. Alacağınız modem konusunda çok dikkatli olmanızda yarar var çünkü aldığınız modem başınızı çok ağrıtabilir; zira firmalar nasıl yapsakta yapsak en kullanışsız modemi biz yapsak diye sabahtan akşama kadar düşünmektedirler. Modeminizi aldınız ve bir yerlerden terminal programını da elde ettiniz. Şimdi sıra geldi bir bbs'i aramaya. Bir numarada buldunuz ve herhangi bir bbs'i aradınız. Öyle bbs'lere langur lungur kendi eviniz gibi giremessiniz; çünkü o bbs'ler sizin evinizde değil bir başka evdedir eğer sizin evinizde olsaydı siz bir sysop olurdunuz yada kimbilir babanız bir sysoptur (ne diyon oğlum sen -zebani). Bbs'e bağlandığınız zaman karşınıza bbs'in isminin yazılı olduğu bazı çılgınlar tarafından yapılmış olan dev yazılar gelir. Genelde bu tüm bbs'lerde böyledir hatta bunlardan bir tane yetmez bazılarında iki üç tane arka arkaya gelir. Buralara ansi animasyonlu yazılar koyan bbs'ler de epey çoktur. Siz hep bunları Enter'a basarak geçersiniz en sonunda isminizi yazacagınız bölüm gelir karşınıza. Size nereden aradığınız, telefon numaralarınız gibi bazı sorular sorulur. Bunları doldurmadan geçtiğinizde genelde sysopun hışmına ugrar ve sisteme kabul edilmezsiniz. Bazı 'sysop'lar bu soru sorma meselesini biraz abartıya kaçırmaktadırlar ve ana, baba adı, nüfus kütük kaydını bile sormaktadırlar. Sadece cinsiyeti neden sorduklarını aklım bir türlü almaz; sonuçta bir sysop ekranından hiç bir zaman kullanıcısını göremez. Bazı bbs'lerde ise sysopun insiyatifi işin içinden çıkmıstır. Siz bbs'i aradığınızda bilgileri girersiniz ve modeminizin bağlı olduğu telefon numarasını verirsiniz. Bbs sizi, siz telefonu kapattıktan hemen sonra arar ve telefon numarasının doğru olup olmadığını kontrol eder. Bu sistem en çabuk ve en mantıklı yoldur aslında, ama bu sistem aradığınız bbs'de yoksa sysopun eve gelmesini ve verdiğiniz cevaplardan memnun olmasını ummak zorundasınızdır. Sysop eve geldi size giris için izin verdi ve sizde bu işlemlerden sonra yeniden bbs'i aradınız. Şimdi sizi bbs'in ilk açıldığı günden beri nedense sysopun eskimiş olduğuna dair bir türlü inanmadığı bir sürü mesajla karşılaşırsınız. Bunları kesinlikle okuyun içlerine bazen yararlı şeyler yazılmıs olabilir, fakat bundan daha önemlisi bunları okumassanız sysop bunu kendisine bir hakaret olarak sayabilir; sanki kendisinin dediklerinin hiç bir önemi yokmuş gibi bir karar verdiğinizi sanıp sizinle birazcık uğraşabilir (aslında bu sysop'lara bi S.Ç yapmak lazım ama neyse..-zebani). Birde şunu unutmayın: hemen hemen tüm sysoplar birbirlerini tanırlar ve birbirlerine büyük bir aşkla bağlıdırlar. O tonlarca mesajı okuduktan sonra karşınızda bir çok bolümü olan bir bbs gelir bu bölümlerin içinde Amiga, Pc, müzik, resim gibi bölümler vardır. Siz buralara yeni ve çalıştığından kesin emin olduğunuz dosyaları gonderir ve yerine sizin ihtiyacınız olan dosyaları alırsınız yada kendi yaptığınız bir şeyi herkese dağıtmak için bbs'lere gönderirsiniz. Bazı bbs'lerden dosya almak için birşeyler göndermenize gerek yoktur; buralarda abonelik sistemi vardır ve aylık, yıllık olarak para yatırıp bbs'lere gelen dosyaları belli bir zaman içinde kendinize çekersiniz yada sysopla sohbeti ilerletip bu işi bedavaya getirirsiniz. Genelde sysoplar bu konuda çok titiz davranırlar; çok sert olduklarını düsünürler ama her sysop bir şekilde kafaya alınır ve bu hak elde edilir (Evet haklısın hahaha -zebani). Ancak bu işlem için acele etmemenizde yarar var. Çoğu bbs'in kendine ozgü kuralları vardır ve bunlar her fırsatda belirtilir: mesela bazı bbs'lerde küfürleşmek kesinlikle yasakken (çok saçma -zebani), bazı bbs'lerde sanki küfür teşvik edilir (ee tabii mantıklı -zebani). Bazı bbs'lere telif hakkı yasası ile çelişen program gonderilemez, bazılarına ise sırf bunlardan gönderilir. Gene bazı bbs'lere kendi gerçek adınızla bağlanmak zorundasınızdır, bazılarında ise takma bir isim kullanmadığınız için durmadan ikaza maruz kalırsınız. Bunun gibi bir çok değişik kurallar vardır ve bunlar genelde sysopun kişiligi yada çevresi ile ilgili kurallardır; yani keyfi demek daha doğrudur. Eğer bir gün sysopla sohbete girerseniz bilgisayar ekranında sysopun sizi görmediğini, sizin sesinizi bile duymadığını unutmayın. Onun sizin hakkınızda bildiği tek sey o doldurduğunuz bilgi formu yada bbs'deki durumunuzdur. Bu durum genelde çok ve iyi dosya gonderen, iyi göndermeyen ise kotü kullanıcı şeklindedir. Bunun için sysop karşısında istediğiniz kadar atabilirisiniz; gerçi sysop bunlara inanmayabilir çünkü bir sysopun tüm kullanıcıları dünya'yı yaratmıştır hepsi İstanbul'u ele geçirmiştir elinde acayip programları olan adamlardır ama olsun siz genede Allah ne verdiyse yani neler vermediyse atıp kendinizi doyuma ulaştırın. Bunun hiç bir zararı yoktur fakat belirteyimki faydasıda yoktur. Tabii siz bbs'lerde bu güzel dakikaları yaşarken uzaklarda bir yerlerde başka bir bilgisayar sizin ay sonunda gelecek olan telefon faturanızı kabarıklaştırmaktadır. Siz en iyisi evde bir modem olduğunu telefon faturasını ödeyen şahsa söylemeyin. Bir gün kendi merak edip size sorsa bile o aygıtın telefon sesleri çıkarabilen arkadaşlarınızı kandırmak için aldığınız bir makina olduğunu soyleyin ve onun buna inanmasını sağlayın. Bbs'lere takildınız ve tum bu zevkleri tatdınız. şimdi önünüzde daha büyük bir zevkle uğraşacağınız bir sistem daha var bu sistem bügünlerde herkesin ismini duyduğu ve gitgide daha da popüler olan INTERNET. Eğer bbs dünyasındaki büyüyü yakaladıysanız Internet bunun tüm dünyaya yayılmış olanıdır ve içindeki her konu ile dünya üzerindeki her insana bir şeyler veren bir sistemdir. Internet yanında bbs'ler sonük bir yıldız gibi kalırlar ama unutmayın ki Bbs'ler de birer yıldızdır ve Internet'den çok daha ucuzlardır. Evet bu kadar yazdıktan sonra herhalde bir adet modem alırsınız ve bbs'lerin nasıl kullanılacağını anlatan ve bir dahaki sayıya yetistermeye çalışacagım yazımı okumak için mükemmel bir nedeniniz olur. Hepinize Bol bel ağrılı günler.

GART

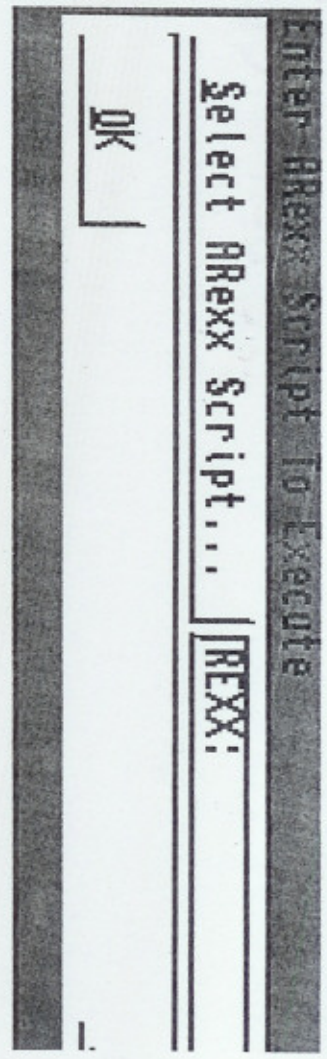
Kaşarlanmış sysop Gart iyi bir modemcidir ama?

/*AREXX*/

Merhaba... Geçen ay kaldığım yerden devam etmeyi düşünüyordum... Fakat gördümki bu dilin komutlarını tek tek açıklamak ile uğraşırsam 1 yıl sonra örnek vermeye başlayabilirim... Bende hemen plan değişikliği yaptım... Size bu sayıda AREXX de yazdığım ve bbslerde çok kullanılan "COMMENT TO SYSOP" door'unu açıklayacağım...

```
/* comment to sysop door by vigo */
parse arg node
options results
nodeid = "AERexxControl"node
tr=transmit
GU=GetUser
ss=sendstring
hk=getchar
qu=query
ZMODEMSEND=137
address value nodeid
LF=D2C('10');CLS=D2C('12');CR=D2C('13');CRLF=CR||LF
gu 100;user=result
gu 105;level=result
gu 127;Confname=result
signal on syntax; signal on error;
FALSE= 0
TRUE = 1
MINIMUM=100
FLAG = 1
FLAG2= 1
FLAG3= 1
FLAG4= 1
main:
OPEN('SYSNO','DOORS:VIGOS/COMMENT.CFG','R')
Numberofs=ReadLN('SYSNO')
loop1:
Sysname.FLAG=ReadLN('SYSNO')
FLAG = FLAG+1
IF FLAG<=numberofs then signal loop1
loop3:
desc.flag3=ReadLN('SYSNO')
FLAG3=FLAG3+1
IF FLAG3<=numberofs then signal loop3
loop4:
soyle.flag4=ReadLN('SYSNO')
FLAG4=FLAG4+1
IF FLAG4<=numberofs then signal loop4
CLOSE('SYSNO')
MaIn2:
ShoWfile ("doors:vigos/COMMMENU")
pointer=31
pointer2=32
loop2:
Uzunluk=pointer-length(sysname.flag2)
Uzunluk2=pointer2-length(desc.flag2)
tr " | "flag2" | "sysname.FLAG2" "right("|",uzunluk,' ')" "desc.flag2" "right("|",uzunluk2,' ')
flag2=flag2+1
if flag2<=numberofs then signal loop2
tr " '----+----------+----------'"
tr " "
qu " Enter your choice ( Default = Comment to SysOp ) : "
which=upper(result)

if which="" then signal defa
if which>numberofs then signal errquit
```



Bu ay da bitti. Kendinize iyi bakın. Azmayın sakın...

(Devamı gelecek sayıda)

MODEMLE GELEN AŞK

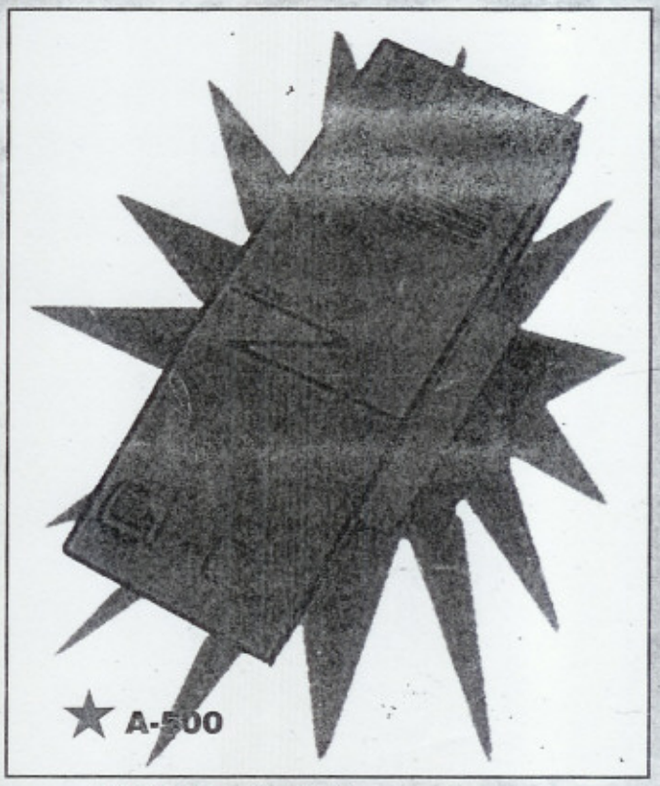
YAZAN ÇİZEN: TUNÇ DİNDAŞ

BİL-TEK' ten

AMIGA'cılara HARD DISK'ler

★ A-600 - 1200

-420 MB= 290 $
-540 MB= 350 $
-850 MB= 395 $
-1080 MB= 440 $



★ A-500

-420 MB= 340 $
-540 MB= 400 $
-850 MB= 485 $
-1080 MB= 580 $

★ **A-600-1200** : 4 MB Ram, 4 MB Ram + 28 Mhz, 40 Mhz, 50 Mhz Turbo Kartlar,

★ **A-500-500 P** : 512 Kb, 1 MB, 1.5 MB, 2 MB Ram Kartlar, 3.5 - 5.25 Drive'lar. RF Modülatör, Sound Samplers, Midi, Amiga Action 3.P Kick Start 1.3 - 2.0 Rom ve diğer tüm yan ürünler.

★ **Arşivciler** : Disket stoğuna son! İstediğiniz kapasitedeki HARD DISK Back-up sistemiyle dilediğiniz kapasitede arşiv imkanı.

★ Amiga ve Commodore'larınızı istenilen özelliklerde PC'lerle yenileyin.

Bakım - Servis - Tamir
Tüm Tüketim Malzemeleri

B İ L T E K

BİLGİSAYAR TEKNİK ELEKTRONİK MAMÜLLERİ
TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ

Ebuzziya Caddesi Marmara Çarşısı Kat:1 No: 106
34710 Bakırköy/İST. Tel: 583 14 90 Fax: 583 42 37